

IV. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2000 JANUÁR

N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA

576.FT

57601

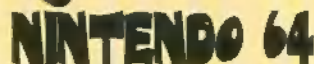


NINCSTÖBB TITKOM ELŐTTED!

TOMB RAIDER 4 - PSX
TELJES MEGOLDÁS



34999,-



36999.5

49999

COLOR GAME BOY

10 BIKINICHARGING	HVJ	LOONEY TUNES	9990
720	9990	LUCKY LUKE	9990
ALL STAR TENNIS IV	HVJ	MARCO SCOP	9990
ANTZ	9990	MAYA III	9990
ARCADE HITS	9990	MOBILE RACING	9990
ARMY MEN	HVJ	MISSILE COMMAND	9990
BATTLESHIP	9990	MISSION IMPOSSIBLE	9990
BEASTY & THE BEAST	HVJ	MR. HULTS	9990
BLACK BAID FISHING	9990	MS PACMAN	9990
BUBBLE BOBBLE	9990	NBA JAM 99	9990
CASINO PALACE II	HVJ	NBA PRO 99	9990
CARMAGEDDON	HVJ	NHL 2000	HVJ
CATWOMAN	9990	PAC MAN	9990
CONFUSE	9990	PAPERBOY	9990
CHASE HQ	9990	PITFALL	9990
CHESSMASTER	9990	POWER QUEST	9990
CHUCKY BARBIE	HVJ	R TYPE DX	9990
CIDNEY CASTLE II	9990	BATS	9990
DAFFY DUCK ROWL PLAY	HVJ	ROBINSTEIN	9990
DESA VU 1&2	9990	ROMANEO MONTEBELL	9990
DRAGON ZONE	9990	SHAKOVY GATE	9990
DUKE DUKER	9990	SHAMAGHAN POCKET	9990
EVEL ETERNAL	9990	SPY VS SPY	9990
F1 WORLD GP	9990	STAR WARS RACER	9990
FIFA 2000	HVJ	STRANDED KIDS	9990
FROGGER	9990	SUPER BOMBACULT	9990
GAME AMI MATCH (GAMER) II	9990	SUPER INDOVERGARDING	9990
GEX	9990	T&Z KNUCKLING MADNESS	9990
GTA	9990	THREE WIGHS	9990
HARVEST MOON	9990	TCM & JEFF	HVJ
HEDGE	9990	TECH GEAR RALLY	9990
IS SICKEN 99	9990	TOTAL INDOCTOR	HVJ
KLAR	9990	TURBO	9990
KRENNAN GB COLLECTION	9990	TURBO RAGE THINS	9990
LABYRINTH	9990	WICKED SLIMING	HVJ
LEGEND OF RIVER KING	9990	WORMS ARMAGEDDON	9990
LOGICAL	9990	ZELDA	9990

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990	MEGAMAN	7990
ALADDIN	7990	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	7990
ANIMANIACS	7990	MICRO MACHINES	6990
ASTERIX	6990	MOTOCROSS MANIACS	7990
BATMAN FOREVER	6990	MR NUTZ	7990
BATMAN RETURN OF JOKER	6990	MULAN	9990
BIONIC COMMANDO	7990	NIGEL HANSEL	9990
BOXING	7990	ODDWOOD ADVENTURES	7990
BUGS BUNNY 2	6990	PAPERBOY	7990
BUST A MOVE 2	6990	PINBALL DELUXE	6990
COLD SHADOW	7990	PINOCCHIO	7990
CONTRA ALIEN WARS	6990	POCAHONTAS	7990
DAFFY DUCK	6990	POOL	7990
DARKWING DUCK	7990	POPEYE II	7990
DENNIS THE MENACE	6990	PRIMAL RAGE	7990
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990	REGIS RUSH	6990
DONKEY KONG	6990	ROBOCOP VS TERMINATOR	6990
DONKEY KONG LAND	6990	SALURIS	6990
DONKEY KONG LAND 2	7990	SALURIS TRAVEL THE WORLD	7990
DONKEY KONG LAND 3	9990	SIDERMEN X-MEN	6990
DOUBLE DRAGON II	6990	SPIROU	7990
DRAGONS LAIR	7990	SPY VS SPY	6990
DUCK TALES	6990	STAR WARS	7990
FI RACE	7990	STREET RACER	6990
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990	SUPER BATTLE TANK	6990
FINAL FANTASY LEGEND	7990	SUPER HUNCHBACK	6990
FINAL FANTASY LEGEND II	9990	SUPER MARIO LAND	6990
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990	SUPER MARIO LAND 2. GOLDEN COINS	7990
GHOST BUSTERS II	7990	SUPERMAN	7990
GOZILLA	7990	TALESIN	7990
GRAND PRIX	7990	TAMAGOTCHI	7990
GREMLINS 2	6990	TARZAN	6990
HUGO 2	9990	TAZ MANIA	7990
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990	TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990
JACK NICKLAUS GOLF	7990	TOP GUN	7990
JAMES BOND	7990	TRACK & FIELD	7990
JELLY BOY	6990	TRUE LIES	6990
JIMMY CONNORS TENNIS	7990	TURK	6990
JUNGLE BOOK	6990	WARGLAND	6990
JUNGLE STRIKE	7990	WATER WORLD	6990
JURASSIC PARK	6990	WAVE RACE	7990
LEMMINGS	7990	WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990
LEON KING	6990	WWF FIGHT	5990
LITTLE MERMAID	7990	YOGI BEAR GOLD RUSH	6990
LOONEY TUNES	6990	YOSHIE'S COOKIE	5990

**MÁR KAPHATÓ!
SEGA DREAMCAST**

799999:



**DREAMCAST +
JOY + DEMO CD**

**SEGA
DREAMCAST
CDK**

AEROWINGS	16990
BLUE STRINGER	16990
BUGGY HEAT	16990
DEADLY SIKES	HIVJ
F1 WORLD GP	16990
HYDRO THUNDER	1EFF10
INCOMING	16990
MILLENIUM SOLDIER 16990	16990
MONACO GP	16990
NBA 2000	HIVJ
PEN PEN	16990
POWER STONE	16990
REVOLT	HIVJ
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990
SNOW SURFERS	16990
SPEED DEVILS	16990
TEE OFF	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990
TOY STORY 2	HIVJ
VIGILANTE B 2ND OFFENSE	HIVJ
WWF ATTITUDE	16990



McLaren Wheel • Dual Shock
Korunary • Servadio • Pedal • Kentele

KÉPÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999
Memory Card 2MB	HIV
Memory Card 4MB	HIV
RFU Adapter	3999
Sony Memory Card 1MB	4999
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999
X-Florer FX V3.0	11999
Avenger Gun + pedál	11999
Cyber (Dual) Shock Controller	5999
Sony Dual Shock Controller	9999
Viper Dual Shock Controller	9999
Primal Pad - Dual Shock	9999
Falcon Gun (kizár irányítással)	HIV
Raid Arcade Gun	14999
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999
Pro Carry Case (kísák)	HIV
Kábeltek:	
-Joy Hosszabító	2999
-Link	2999
-Start + G-Con	2999

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999
Memory Extension Pack - 4MB	6999
RFU Adapter	7999

GAMEBOY

Multi Bay	
(Lámpa - Nagyító - Jól - Hangszóró)	7999
G8 Color link kábel	HIV.
G8 Color hálózati adapter + gátló	HIV.

13990	MILKYS WILD ADVENTURE /PLATINUM	7990
13991	MILKHEM SOLDIER AFFENDABLE	13990
7990	MISSION IMPOSSIBLE	13990
13990	MONACO GP2	13990
13990	MONKEY HERO	13990
8990	MONSTER SEED	13990
11990	MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990
7990	MOTO RACER /PLATINUM	7990
HVJ	MOTOR MASH	13990
7990	MOTOR TOON GP 2	13990
13990	MOTORHEAD	13990
13990	MULAN	12990
2990	MUSIC	9990
13990	NAMETER WARRIOR	13990
12990	NASCAR 2000	13990
13990	NASCAR 99	13990
12990	NBA LIVE 2000	HVJ
HVJ	NBA LIVE 99	13990
HVJ	NEED FOR SPEED IV	13990
13990	NEIL 2000	13990
13990	NHL 98	13990
	NHL 99	13990
	NHL FACE OFF 98	12990
	NIGHTMARE CREATURES	13990
	NINJA	11990
	NO TEAR DOWNHILL MOUNTAIN-BIKE	13990
	NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990
	ODI	13990
	OMEGA BOOST	12990
	ONE	13990
	OVERBOARD	13990
	OVERBOARDED	13990
	PACMAN WORLD	7990
HVJ	PANDEMONIUM 2	12990
12990	PARADISE RAPPER	13990
11990	PERFECT WEAPON	13990
13990	PETE SAUNDERS EXTREME TENNIS	11990
13990	PIRELLA 30	13990
12990	POCKET FIGHTER	12990
7990	POINT BLANK	13990
HVJ	POINT BLANK 2	12990
13990	POOL HUSTLER	13990
11990	POP N POP	HVJ
13990	POSSIBLY THE BEGINNING	13990
13990	PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	7990
13990	POY POY 2	13990
13990	PREMIER MANAGER 98	13990
13990	PRO PINBALL - BIG RACE USA	13990
13990	PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	13990
13990	PRO PINBALL TIME SHOCK	13990
13990	PUMA STREET SOCCER	13990
13990	QUAKE II	12990
HVJ	R TYPE DELTA	13990
13990	R TYPES	13990
13990	RAGE RACER	9990
13990	RAINBOW SIX	13990
11990	RAHPOGE WORLD TOUR 2	13990
7990	RASCAL	13990
13990	RAT ATTACK	HVJ
13990	RAY STORM	11990
7990	RC SLIMCOPPER	13990
7990	RE VOLT	13990
13990	READY TO RUMBLE BOBING	HVJ
7990	REBEL ASSAULT 2	13990
7990	REBOOT	13990
13990	RESIDENT EVIL 2	HVJ
13990	RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990
13990	RIDGE RACER TYPE 4	13990
1190	RIVAL SCHOOLS	13990
13990	ROAD RASH 30	13990
13990	ROCK & ROLL RACING 2	13990
7990	ROGUE TRIP	13990
HVJ	RONIN BLADE	HVJ
12990	ROGUE'S SEARCH FOR THE KEPTAR	13990
1390	ROUNDBIN WILD	13990
13990	S.C.A.T.S.	13990
7990	SAN FRANCISCO BLUSH	13990
11990	SHADOW GUNNER	13990
7990	SHADOW MAN	13990
13990	SHADOW MASTER	13990
7990	SHANGHAI TALE YALOR	13990
12990	SILENT HILL	13990
13990	SKULLAWDREYS	13990
13990	SLED STORM	13990
7990	SMALL SOLDIERS	13990
13990	SHAVER'S	13990
13990	SOUTH PARK	13990
12990	SOUTH PARK RALLY	HVJ
12990	SOVET STRIKE /PLATINUM	7990
13990	SPACE DEMOS	HVJ
13990	SPEC OPS	HVJ
13990	SPORT CAR GT	13990
7990	SPOT GOS TO HOLLYWOOD	9990
13990	STAR GUARDIANS	13990
13990	STAR WARS: MASTERS OF TERAS KAS	13990

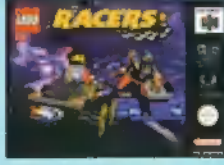


7990	STEEL REIGN	13990
7990	STREET FIGHTER ALPHA	13990
7990	STREET SKATER	13990
13990	SUPER PANG COLLECTION	13990
13990	SUPERCROSS	NV
13990	SYMPHON FILTER	12990
7990	TAI FU WRATH OF TIGER	12990
7990	TAKZAN	12990
7990	TEDDEN 3 / PLATINUM	7990
13990	TENNIS ARENA	13990
4990	TEST DRIVE 4	13990
13990	TEST DRIVE 4A	13990
11990	TEST DRIVE 5	13990
13990	TETRIX PLUS	12990
12990	THE NOTE	12990
12990	THEME HOSPITAL	12990
NV	THIS IS FOOTBALL	13990
7990	TIGER WOODS 99	13990
13990	TILT PINBALL	7990
13990	TIME CRISIS / PLATINUM	13990
NV	TOCA TOURING CAB 2	13990
13990	TOMB RAIDER II	14990
NV	TOMB RAIDER IV	13990
13990	TOMMY HAWK SKATEBOARDING	13990
13990	TOTAL DRIVEN	12990
13990	TOY STORY 2	NV
13990	TRAP RUNNER	13990
13990	TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990
7990	TRUE PINBALL / PLATINUM	7990
7990	LUK	NV
7990	LIN JAWAHIR LAAMIT	13990
9990	UNHOLY WARS	13990
12990	V BALL	11990
12990	V-BALLY / PLATINUM	7990
13990	V-BALLY 2	13990
12990	VICTORY BOXING 2	13990
11990	VIEWPOINT	9990
13990	VIPER	9990
12990	VIRTUAL POOL	13990
13990	VIRUS	13990
NV	WAR OF THE WORLDS	13990
7990	WARGAMES	13990
13990	WARHAMMER DARK OMEN	13990
13990	WARHAMMER	7990
13990	WARPATH JURASSIC PARK	13990
12990	WCW MATHEW	NV
NV	WCW NERVO	13990
9990	WCW PRO THUNDER	13990
7990	WILD 9	13990
11990	WILD ARMS	13990
13990	WING COMMANDER IV	9990
9990	WIROULT PLATINUM	7990
9990	WIROULT 3	13990
9990	WORMS ARMAGEDDON	13990
11990	WORMS PINBALL	13990
12990	WRECKIN CREW	13990
13990	YU TANG	13990
7990	X FILES	12990
13990	X-MEN VS STREET FIGHTER	13990
13990	YENIA WARRIOR PRINCESS	13990
NV	YEN-CRACY	13990
14990	Z	13990
7990	ZERO DIVIDE 2	9990

AERO GAUGE	16990.-
BEEBLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	9990.-
CRUISIN WORLD	16990.-



DARK RIFT	14990.
DESTRUCTION DERBY	17990.
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DOOM 64	16990.
DUKE NUKEM 64	16990.
EARTHWORM JIM 3D	HIVJ
F ZERO X	16990.
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.
FIGHTERS DESTINY	9990.
FIGHTING FORCE	HIVJ
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.
GT 64	9990.
HOLLY MAGIC CENTURY	17990.
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.
JET FORCE GEMINI	16990.
KNIFE EDGE	16990.
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.

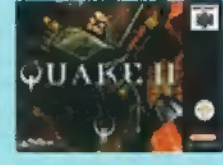


LEGO RACERS	12990.-
LODIE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO KART	11990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	16990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-

MONSTER TRUCK MADNESS	16990.
NASCAR 99	16990.
NBA JAM 2000	HIV.
NBA JAM 99	17990.



NBA LIVE 99	16990.
NHL 99	16990.
OLYMPIC HOCKEY	9990.
PENNY RACERS	17990.
QUAKE	9990.
QUAKE II	17990.
RACING SIM MONACO GP	17990.
RAINBOW SIX	HIV.
RAKUGA KIDS	17990.
RAYMAN 2	16990.
RESIDENT EVIL 2	HIV.
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.
SAN FRANCISCO RUSH	9990.
SCARS	16990.
SILICON VALLEY	16990.
SOUTH PARK	17990.
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.
SUPERMAN	17990.
THE NEW TETRIS	17990.



TONIC TROUBLE	HIV.
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.
TOP GEAR RALLY	16990.
TOY STORY 2	HIV.
TUROK 2	17990.
TUROK RAGE WARS	17990.
V RALLY 99	16990.
VIRTUAL CHESS 64	11990.
VIRTUAL POOL 64	17990.
WETRIX	9990.
WIPEOUT 64	9990.
WORLD CUP	9990.
WORLD DRIVER	17990.
WORMS ARMAGEDDON	17990.
WWF WARZONE	9990.
XENA WARRIOR PRINCESS	HIV.
XG2	16990.
YOSH! S STORY	16990.
ZELDA	17990.

TARTALOM



Tomorrow Never Dies



Turok: Rage Wars



Warpath: Jurassic Park

Hírek.....	2
Crash Team Racing (PSX)	4
MTV Snowboarding (PSX NTSC)	5
Dune 2 (PSX NTSC)	6
Warpath : Jurassic Park (PSX)	8
Le Mans 24 Hours (PSX)	9
Worms Pinball (PSX)	10
UM Jammer Lammy (PSX)	11
F1 World Grand Prix (PSX)	12
Millenium Soldier: Expendable (PSX)	13
Knockout Kings 2000 (PSX)	14
Fighting Force 2 (PSX)	15
Toy Story 2 (PSX NTSC)	16
The Smurfs (PSX)	21
Tomorrow Never Dies (PSX)	22
Tomb Raider 4 (PSX)	24
Glover (PSX NTSC)	26
Lego Racers (PSX)	28
Turok : Rage Wars (N64)	29
Lego Racers (N64)	30
Xena : Warrior Princess (N64)	31
Donkey Kong 64 (N64)	32
Csevegő.....	34



Xena: Warrior Princess



Tomb Raider 4



Glover



Donkey Kong 64

aktuális 24

"Mit keresek én itt?" – tettem fel a kérdést magamnak, amikor leszállt a gépünk Ferihegyen. Kint ugyanis -1 fok volt, én meg +22-re emlékeztem, amikor Hong Kong-ban felszálltam a repülőre. Ellátogattunk ugyanis Hong Kong-ba, a Toy Fair 2000 nevű játékiállításra. Ez ugyan nem konzolos-számítógépes kiállítás volt, mint mondjuk az E3 meg az ECTS, hanem a "hagyományos" játékok vására. Cégünk ugyanis beleveti magát a klasszikus játékok forgalmazásába is, de erről majd később... Na, mindezt csak azért mondtam el, mert az e havi Konzol fenti elfoglaltságom miatt "telefonon" meg "jegyzetekkel" készült – leírtam (meg folyamatos telefon kapcsolatban is voltunk) mindent a Bagó Petinek, aki aztán igen sikeresen összehozta ezt a számot. Gondolom értékelitek az új értékelőt, és remélem feltűnt néhány cikk tetején az NTSC megjegyzés is. Minden más maradt a régi jól megszokott színvonalon...

Martin



576 Konzol A megszállott játékosok magazinja
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132.
Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

REKORD

SYPHON FILTER 2 (PLAYSTATION)

989 Studios/Sony

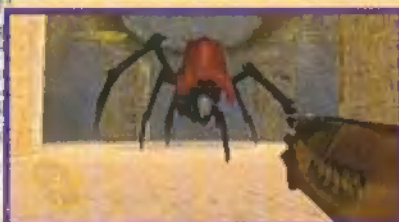
A Syphon Filter rajongók nagy öröme szolgálhat az alábbi hír, miszerint hamarosan visszatér körünkbe Gabe Logan, az elpusztíthatatlan akcióhős. A folytatás legalább annyi izgalmat ígér, mint az első, mivel telis-tele pakolták újításokkal. Mivel a 20 különböző küldetés során feltűnik egy újabb irányítható szereplő: Lian Xing, ezért a játékot 2 CD-n fogják majd kiadni. 10 vadonatúj fegyver, újrarajzolt mozgások, rengeteg FMV videó, 2 játékos deathmatch mód, többféle befejezés – kb. ezek azok a dolgok, amik újra a csúcsra repíthetik a PS fanokat. A játékot tavasszal tervezik megjelentetni.



ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. (NINTENDO 64)

Acclaim

A Turok 2 és a Forsaken 64 alkotóitól jön egy újabb belső nézetű lövöldözős játék: az Armorines. A történet igen pikáns: ezek szerint idegen létforma szállja meg a Földet és a két választható harcoson múlik az emberiség sorsa. Ami azonban egyedülálló - olyan változatos lesz, hogy érvényesül a régi reklámszöveg: nem lesz két egyforma pálya. Egyszer egy vonat tetején lövöldöztél, másszor egy harci gép orrában vagy, s mindezt 360 fokos mozgásszabadságban élvezheted. Természetesen lesz 2 játékos mód is, de megjelenése csak nyáron várható.



NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Idén tavasszal immáron ötödszörre ülhetünk a volán mögé a Need for Speed széria keretében. Mint az alcím is utal rá, az új rész főleg a Porshékra lesz kiélezve, de annyira, hogy az 1948-as 356 Roadster-től napjaink 996 Turbójáig az összes nagyobb Porshét vezetheted. A játékmódok terén is újítást hoz a játék, hiszen a 2 játékos mód mellett, most már elérhető lesz (Multi Tap segítségével) a 4 játékos mód, valamint a szokásos pénzgöyjtögetés, és bajnokság mellett feltűnik a kaszkadőr opció. A cél: a minél jobban feltuningolt autó képességeinek demonstrációja, látványosabbnál-látványosabb jelenetek mellett. A program már elég jó fejlesztési szinten áll, s ha minden igaz, március 30.-án meg is jelenik Európa szerte.



STREET FIGHTER EX 2 (PLAYSTATION)

Arika/Capcom

Ki tudja hányadik mutációja már ez a Street Fighter sorozatnak, de talán az eredeti részek óta ez a legsikeresebb. Az EX alcímmel ellátott játék



már a harmadik dimenzióba kalauzolja a játékost, és nem is akárhogy! Mivel épp pár nappal ezelőtt jött meg a Japán verzió elmondhatom: ez a játék szebb, mint bármi más. Még a jó öreg Tekken is elvonulhat pihenni végre, hiszen mind grafikai, mind játszhatóságban megveri az új Street Fighter. Több, mint 20 választható karakter (köztük végre Blanka!), 15 gyönyörű helyszín, csodálatos hangok – szóval az új kedvencem. Megjelenés nyáron várható.



STREET SKATER 2 (PLAYSTATION)

Electronic Arts

Bár az Electronic Arts volt az első, aki gördeszkás játékot adott ki PlayStation-ön, azóta rég túlszárnyalták a Street Skater című próbálkozásukat. És itt most többek között a Tony Hawk-ra kell gondolni. Éppen ezért talán nem meglepő a bejelentés, hogy az EA megpróbálkozzon visszaszerezni becsületét, javában készíti az SS2-t. A program úgy lett kitalálva, hogy sose unhasd meg. Ezt pedig úgy érték el, hogy a 10 választható játékos és a 30 különböző deszka mellett beraktak pályakészítőt is. Ez annyit tesz, hogy te építed fel a parkot. Te rakod le a fákat, a dobozokat, a korlátokat – szóval mindent. Természetesen lesz benne 2, illetve 4 játékos mód és az amatőrökre gondolva egy olyan gyakorló mód, ahol több mint 200 trükk elsajátítására nyílik lehetőség. Valamikor tavasszal érkezik.



DIE HARD TRILOGY 2 (PLAYSTATION)

Electronic Arts

A Die Hard Trilogy első részéből a mai napig több, mint 2 millió példányt értékesítettek, ami ezzel az első 5 Platinum játék közé sorolja őt. A folytatásban ismét 3 akció dús rész lesz egy játékba sűrítve. A főszereplő ezúttal is John McClane, aki régi barátját, Kenny Sinclair-t látogatja meg Las Vegas-ban, csak hát a cimbora helyett szemben találja magát párszáz terroristával. Így elindul a szokásos: "Ideje megmenteni a napot" szöveg. Két választható mód van, ahol az egyikben végigmehetsz a történeten a másikon pedig egyes részeket gyakorolhatsz. A program egyedülálló módon fogja támogatni az analóg irányítót, a fénypistolyt és a kormányt – egyszerre. Tavasszal várható a megjelenése.



DRAGON VALOR (PLAYSTATION)

Namco

Réges, régen, azokban a sötét időkben, amikor még sárkányok és varázslók tartották rettegésben az embereket, éltek a lovagok. Nemzedékről nemzedékre szállt rájuk az az erő, amittől le tudták győzni a sárkányokat, ezzel megvédvé falujukat. A Namco legújabb fejlesztése pont ebbe a környezetbe állít minket, mint ifjú titán, aki megöl minden gonoszt. A Dragon Valor stílusa azonban nem éppen harc, hanem kökemény RPG. És egyedülálló is, hiszen halálod után olyan gyermek fogja folytatni a sárkányvadászatot, amilyen asszonyt választasz. A megjelenése tavasszal esedékes.



BANJO-TOOIE (NINTENDO 64)

Rare

Ezen a nyáron visszatér körünkbe egy régi-új ismerős: Banjo és Tooie. Banjo-t már ismerjük a Rare előző máskálós játékából, de a Tooie egy teljesen új arc. Ő egy madár és ő lesz Banjo új társa. A nyolc új és hatalmas világot magába foglaló anyag ismét bővelkedik rejtett mellékletésekben, mint ahogyan a főszereplők ismét képesek lesznek más állatokká átváltozni. A játék még nincs teljesen kész, így valamikor csak ősszel vehetjük kezünkbe.



RALLY CHAMPIONSHIP (PLAYSTATION)

Electronic Arts

A PlayStation-ös sportvonal eddigi vitathatatlan győztese az Electronic Arts volt. Hiszen amilyen sportágat csak feldolgoztak, övék lett a legjobb cím. A rally azonban valahogy kimaradt a látószögükből. Eddig. A Hotgen fejlesztői már majdnem be is fejezték azt a Colin McRae "gyilkos" fejlesztést, amiben az ultra realisztikus vezetési élményt helyezték előtérbe. A 22 eredeti pályát és 36 szintén licencselt autót tartalmazó csoda az angol rallybajnokságon alapszik. Többféle bajnokság, többféle versenymód, köd, eső, hó, napfény – szóval minden és még annál is több. A Dual Shock én analóg irányító mellett még a kormányt is támogatni fogja. Megjelenés: február 28.



GLOVER 2 (NINTENDO 64)

Hasbro Interactive

Ebben a számunkban teszteltük a Glover című ügyességi játékot PlayStation-re, és máris hírt kaptunk a folytatásról – egyelőre N64-re. Mint az a cikkből is kiderült, a főszereplő egy kesztyű, akivel egy labdát dédelgetve kell ügyességi feladatokat megoldani. A folytatásban sem lesz másként, csak a készítőik egy kicsit rágyúrtak a részletekre. Úgy tették szórakoztatóbbá a játékot, hogy több felszerelést csempészték bele. Fejsze, padlósúroló, törölköző – néhány név az újdonságok közül. Tovább fejlesztették még az ellenségekkel való kommunikációt, hiszen most már megfoghatjuk őket, vagy hozzávágjuk a falhoz. A sokak szerint gázos kezelést is korrigáltak, így most már valóban egy kezelhető játék született. Valamikor ősszel várható a PlayStation-ös verzióval együtt.



APRÓ

Úgy látszik a nemtetszésünk kinyilvánítása a Dino Crisis-t illetően senkit sem érdekelt, ugyanis december végéig 2.2 milliót adtak el belőle világszerte. Hmmm. Nem meglepő tehát, ha máris készítik hozzá a folytatásokat!!! A Dino Crisis 2 nyáron jön PS1-re, míg a sorozat harmadik része télen, de már PS2-re. Mindemellett, a Capcom dolgozik egy új Resident Evil játékon is, csak azért nem lehet azt mondani, hogy RE4, mert még nincs hivatalosan neve. De ez is PS2-re lesz, valamikor télen.

Bár szinte az utolsó pillanatokban érkezett sokan még is az év játékaának tartják a Medal of Honor-t. Talán nem meglepő tehát a bejelentés, hogy az eredeti csapat ismét együtt van és már jövőre tervezgetik mit is lehetne bele rakni egy olyan játékba, amit Medal of Honor 2-nek hívnak...

Megállapodást kötött egymással az Eidos és a Disney 3 játék erejéig. Az első rögtön tavasszal jön is már, egy egyelőre még cím nélkül álló versenyprogram, PlayStation-re és Dreamcast-re. Aztán ősszel jön a 102 kiskutya a filmmel egyetemben, a harmadik cím egyelőre még titok.

És ha már az egyesüléseknél tartunk: Az Universal és a Konami is aláírtak egy együttműködési szerződést. Ennek értelmében olyan nagynevű filmek, mint például a Múmia is el fog készülni játékatíratban! Ez utóbbi például PS2-re, de sok más játék, mint újabb Spyro-k és Crash-ek kerültek e módon a Konami keze alá.

Sehol tart még a Tomb Raider mozi – jelentette minap a Variety. A lap értesülései szerint a Paramount Simon West-et kérte fel, hogy rendezze a filmet (Tábornok Lánya, Fegyencjárt), de a forgatókönyvről, és a szereplőkről egyelőre semmi hír. Ha minden igaz, a filmet valamikor ősszel akarják bemutatni Amerikában, egy időben az új Tomb Raider játék megjelenésével a PS2-es masinára.

Az, hogy nem annyira népszerűek mostanában a grafikus kalandjátékok, nem vette kedvüket az angol székhelyű Revolution bandának, ugyanis a Broken Sword 1-2 után újabb játékon dolgoznak, melynek címe: In Cold Blood. A PlayStation-re és PC-re is készülő program stílusa kalandjáték, de hogy kissé populárisabbá tegyék beleszórtak némi akcióvonalat is – a képen látszik mi lett belőle... Megjelenése nyár körül esedékes.



Éppen azon megfontolásból hagyom utoljára a Hírek elkészítését, hogy még a legrisebb csodák is beférjenek, de pont mindig akkor történik valami érdekes, amikor már kész vagyok vele. Képzelték milyen érzés volt, amikor bejelentették, hogy készül a Resident Evil: O N64-re. Egyelőre ennyit, meg egy képet, a többi majd februárban.



Crash Bandicoot és népes csapata egyik oldaláról már bemutatkozott pár játékban, melyeket mindenki ismer. Ugy látszik, hogy egy újabb bőr is lejön még a srácokról, mivel nekilátak a fejlesztők és kiadták a Crash Team Racing-et, ami a CB-ből jól megismert stábot vonultatja fel újra, annyi változással, hogy most egy négykerekű járműben kell nyomni a kakaót és megpróbálni megnyerni a legnehezebb versenyeket is. Nem kell kiemelnem, hogy ez a játék sem kifejezetten az egyetemista korosztálynak szól, így ne számítsatok valami piszkosul nehéz és kivitelezhetetlen dologra. Bár tény, hogy már a Bomberman Fantasy Race tesztelése alatt rádőbbszemtem, hogy ezek a bugyutának tűnő, gyermekes tartalommal bíró játékok olykor-olykor nehezebbek, mint a "nagy" autóversenyek. Itt bizony nem nagyon lehet játszani a fékkel, vagy powersliding-olni, bár utóbbi rossz példa, mert a játékban van egy DRIFT-mód is, amit a Gran Turismo nagy mesterei már természetesen hibátlanul képesek kivitelezni. Egyszóval könnyű és szórakoztató a dolog, ideális részeg estékre és másnapos reggelekre kedvcsinálónak.

Van ám itt alaptörténet is, ám ezt csak akkor tekinthetjük meg, ha nem nyúlunk a kontrollerhez jó egy percig, így elindul a rövidfilm, ami bemutatja nekünk versenyzőinket és magyarázatot ad arra is, hogy miért kell most hirtelen járkálás helyett vezetgetni. A sztori: jött valami ronda zöld arc az égből, aki azzal tengeti napjait, hogy a galaxis különböző pontjain versenyeket szervez csak azért, hogy saját (maga által is nagyra tartott) vezetői képességeit szinten tartsa. Apró és barátságos ajánlatot tesz a földi csapatnak: ha mi nyerünk,

hogy a fejlesztők valami háttérrel is adjanak a dolognak. Már 2 napja játszom a játékkal, de eddig még ne jött velem szembe ez a zöld izé. Persze a rengeteg versenymód közül is a megfelelőt kell kiválasztani ahhoz, hogy neki láthassunk spenót-fejű barátunk leszorításához, de nem kötelező rögtön ezt a végcélt választani.

A két játékosal játszható verseny közül is akad több fajta, így mindenki szórakozhat kedvére, persze magányos har-

megfelelő versenyzővel menni. Ezt persze pont ebben az Adventure módban nem lehet, de minden más verziónál kiválaszthatjuk játékosunkat és a pályát is a versenyhez. A gép nem írja ki, hogy ki, hol a legjobb, de ha megnézzük az állatokat következtetni lehet, hogy ki-k hol lesz gyorsabb. Például a jegesmed-

imban is mosolyra tudott fakasztani az ismétlés alatt vigyorgó Bandicoot feje, meg a különböző hanghatások, a különböző eseményeknél. A világok eléggé szépen vannak megrajzolva és a pályákon belül is ötletes lassítók és gyorsítók lettek beiktatva. A megszokott 3D-s díszletek jól mozognak és kön-



CTR CRASH TEAM RACING

cosok versenyezhetnek az idővel Time Trial módban is, de én csak egy verziót szeretnék megemlíteni, ez pedig legyen az a bizonyos ADVENTURE.

Jópofo módon nézegethetjük meg a választható élőlényeket, majd ha elköteleztük magunkat egyik mellett, nevünk beírását követően nekivághatunk a nagyvilágnak. Itt aztán kizárólag négy keréken közlekedhetünk. A játéknak ez a része felépítés szempontjából hasonlít a CB előző részeire, mivel itt is egy világot kell bebarangolnunk, illetve beautókaoznunk.

Pillanatok alatt megjelenik az arc, aki felvázolja nekünk a játék lényegét: furikázzunk oda a térképen látható világító pontokhoz és versenyezzünk rajtuk egyet. Ha sikeresen megjárjuk az utat, újabb pötytyők kezdenek villogni a képernyőn, így újabb versenyeket nyerhetünk. Így kell lassacskán felfedezni az egész világot. Nosza, hát barátim! Indulás a Bandicoot-világba versenyezni. A verseny lényegében gyorsasági, de nem másodlagos a különböző dolgok összeszedgetése sem, mivel szerintem ezek nélkül szinte lehetetlen minden versenyt megnyerni. Ha nem mi lövük ki az ellenfeleket, ők bizony könyörte-

ve nem feltétlenül a sivatagban fog szárnyalni. Mint már írtam, az útközben összeszedhető dolgokra figyeljete

nyen követhetőek, ami a jármű úttartásánál fontos. Mint már említettem, vezetői szempontból olykor-olykor sokkal jobban és pontosabban kell vezetni, mint egy "normális" autóversenyben, mert különben például lepottyannak a pályáról. Ez jól jön, mert egy idő után unalmassá válhatnak a könnyű kanyarok és egyszerű ugratók hada, ám így "ébren tart" mindenkit a játék, mindig van új nehézség és kihívás, amit meg kell valahogy oldani.

Összegezve mindent a Crash Team Racing egy hangulatos, látványos és ötletes játék mindenki számára, ettől függetlenül már láttunk ilyet, így nincs benne semmi kiugró, vagy forradalmi. Persze ez nem akadályozhat meg sem engem, sem titeket abban, hogy jót szórakozzatok egy ködös és unalmas januári délutánon két műszak vagy három vizsga között.

Adam



akkor elkotródik egy másik galaxisba, ám ha ő fejezi be elsőként a versenyt, akkor bizony oda a kis bolygónk és mehetünk a Marsra a szétrobbant szondák mellé éldegélni, mivel itt bizony nem lesz maradásunk. Szóval, ez a történet, ám ez tényleg csak azért van,

nül leszednek minket. Az autós játékoknak megfelelő irányítást kell itt is alkalmaznunk, így tudunk hátranézni, farolgatni, ugratni, ám a legjobban akkor megyünk a járgánnyal, ha megpróbálunk a pályának



oda, ezeket a Körrel tudjátok aktiválni. Van, ami célkövető van, ami nem. Mindenki szerezzon tapasztalatokat és ez alapján hasznosítsa a begyűjtött cuccot. A játék egy dologban verhetetlen, az pedig a hangulat. Óriási! Még itt a vizsgaidőszak alatti depresszív napja-



CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
 13 MEMÓRIABLOKK
 ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)
 ✓ VAN HUMOR DÖVEN
 ✗ NÉHÁ KISGÍT NEHÉZ

74%

A nagyhalak megeszik a kishalakat. De ha az a kényelmetlen eset állna fenn, hogy esetleg nem tudják bekapni őket, akkor csak a "bélyegüket" nyomják rájuk.

AZ MTV ÉS A TÉLI SPORTOK

Az MTV SNOWBOARDING esetében el kell oszlatnom azt az esetleges félreértést, hogy az MTV a Magyar Televíziót jelöli. Nem, itt az amerikai Music Television-ről van szó, aminek ugyan fogalmam sincs, hogy mi köze lehet a snowboardozáshoz, de mindenesetre a nevét adta a játékhoz. Én az MTV-t és a snowboardot maximum úgy tudom egy lapon összehozni, hogy sok nagyon baba videóklipet láttam már az MTV-n, amelyben hódeszkáztak. Mind-egy, végül is ez az MTV szponzorálás csak jót tett a minőségi munkáiról híres RADICAL ENTERTAINMENT-nek, mert egy rettenetesen színvonalas sportjátékot hozott össze. Annyira színvonalas, hogy az MTV Snowboarding szimplán az eddig készült LEGJOBB hódeszkás játék – szerintem.

Jómagam nem vagyok nagy hódeszkás az életben, bizonyára jól tudok menni meg trükközni is, csak még sohasem próbáltam. A snowboardos játékokat viszont nagyon kedvelem... pontosabban kedvelném, mert idáig ha jól emlékszem a Cool Boarders sorozaton kívül egyik sem tetszett igazán. Sőt, a legtöbbet annyira utáltam, hogy legszíve-

sebben a CD-t is szétapostam volna. Nagyon komoly elvárásaim vannak egy ilyen játékkal kapcsolatban mind grafikai, mint zeneileg, mind pedig az élethűség terén. De mindenek előtt az irányítást-kezelést illetően, ami ugye a legtöbb játékot agyon szokta vágni.

ÉLETHŰSÉG, IRÁNYÍTÁS = JELES

Sok hódeszkás játékban sokféleképpen próbálták már megoldani a jó irányítást. Ez nem is könnyű, mert a rengeteg trükköt és mozgulatot nehéz úgy szétosztani a gombokra, hogy azokat "természetesen" elő lehessen hozni. A legtöbb játék már az alap "ugrás" mozgulatnál elvázelt különböző "ugráserős-

Jóval bonyolultabb trükköket is nyomhatsz különböző gombkombinációkkal. (Természetesen mindet a levegőben.) Az Indy-t R2+Négyzettel, a Crail-t R2+Háromszöggel, a szuper Stalefish-t R2+Körrel, Seatbelt-et pedig R2+X-szel.

Külön trükk-kategóriát képeznek "forgós" trükkök. Forogni az R1/L1+iránygombokal tudsz. Egy-egy nagy elrugaskodással akár ezerkétszáz-akárhány fokos fordulatot is csinálhatsz, átrepülve a fák felett – a gép meg számol rá, mint az őült! Ugyanígy kell az előre/hátra szaltót nyomni, de ezekhez tényleg nagy lendület kell. A legtöbb normál ugrós mozgást

PÁLYASZERKESZTŐ!

Igen, jól olvastad, tudsz pályát csinálni magadnak. Olyan egyszerű, hogy egy öt éves gyerek is pikk-pakk összerak magának egy jó kis lejtőt. Tökéletes ez az opció arra, hogy egy olyan gyakorló pályát csinálj, ami tele van ugratókkal, így minden trükköt begyakorolhatsz.



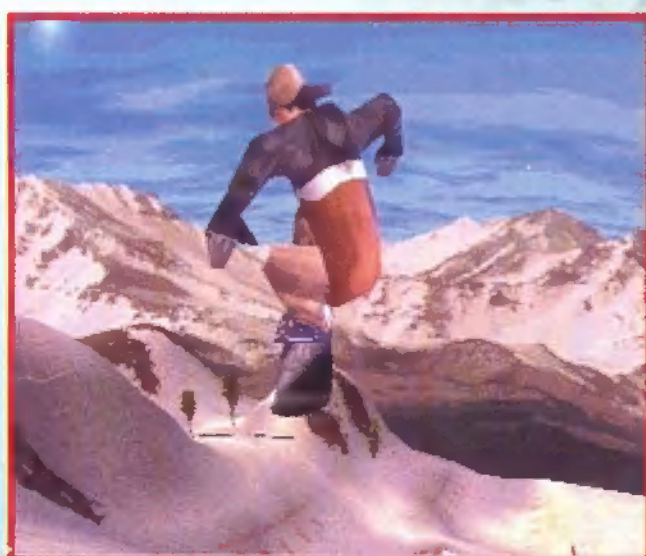
SNOWBOARDING



AZ MTV PLAYSTATION JELESTŐE IS BELENYÜLT

ÉRTÉKELÉS

A sok-sok pozitívum és már-már tökéletesség határát súroló dolog mellett gyakorlatilag egy negatívumot tudnék megemlíteni: nehéz elérni a versenyben továbbjutáshoz szükséges "pálya" ponthatárt. Persze ez is csak idő kérdése, így sok gyakorlással valószínűleg ez sem lesz probléma. A választható versenyzők és deszkák között kinézetükön kívül semmi



ség" mérővel meg "túlugrásokkal", és még sorolhatnám. Itt az ugrás egyszerűen az X-re van rárakva. Ha megnyomod, a pali leguggol. Ameddig tartod, addig guggol, amikor a megfelelő pillanatban felengeded, ellöki magát. Nem kell szarozni az erősséggel, mert egy ember az életben ha nagyon nekikészül, úgyis mindig kőbé ugyanakkorát ugrik el, és a hódeszkások leginkább UGRATÓKRÓL rugaskodnak el. Sima lejtőn nem ugrálnak (maximum oldalt váltanak), mert minek, a kis eldobbantás, az "ollie" meg más tézisa. Nos, az ollie gombja a Négyzet és ugyanezt a gombot kell megnyomnod ha "csúsztatni" akarsz, azaz végigszánkázni valamilyen hosszanti felületen – mondjuk kidőlt fatörzsön, csövön, padon, vagy akármin. Oldalt váltani a Körrel tudsz.

Ha már elrugaskodtál egy ugratóról vagy "szakadék" peremről, akkor a levegőben jöhetnek a trükkök. (Ha nem ugrasz el, csak "lepottyanasz", nem tudsz semmi érdemlegeset csinálni.) Az X megnyomásával a deszka hátulját fogod meg (Tail Grab), a Háromszöggel az orrát (Nose Grab). Szintén a levegőben tudod megcsinálni a Mute és Slob trükköket a Négyzettel, a Melon és Method formációkat pedig a Körrel.

tudod kombinálni a forgással a szaltózással is. Két egészen speciális trükköt is összehozhatsz, az L2+X+Négyzet és az L2+X+Kör bonyolult kombinációkkal.

GRAFIKA = JELES

A játék grafikája egyszerűen szuper! A karakterek jó nagyok, nagyon szép a rajzuk, és NTSC-s változatban a teljes képernyőn nagyon bikául néz ki az összkép. A pálya nincs telecseszeve felesleges dolgokkal, minden valahogy olyan kellemes. A fák is méretarányosak, az ugratók jól kivehetők, lényegében nagyon tágas a terep, igazán játékosbarát. A mozgások nagyon jól kivehetők, ami igen ritkaság a hódeszkás játékoknál. De ami a legjobb, az a pályák NAGYSÁGA. Elképesztő szabadságod van minden irányban, első pár nekifutásra meg sem fogod találni a pálya szélét! Százszor is lemehetsz úgy, hogy kétszer nem választod ugyanazt az útvonalat! Nagyon hosszú a lejtő, marha sok az ugrató és az elrugaskodó pont, így bőven van időd és lehetőség trükközni. Ebből a szempontból is verhetetlen a játék! Ja, és a visszajátszás is nagyon szupi.

ZENE = JELES

Talán az MTV-nek köszönhetően, talán nem, de a játék hard rock-heavy-alternatív zenéi bombasztikusak. Mintha csak egy snowboardos videó-filmet néznél. Olyan együttesek száma hallható (többek között), mint a Ministry, Blink 182, Face To Face, Fear Factory, H2O, Voodoo Glow Skulls. Komoly hangulatot adnak a játéknak, nekem meg amúgy is bejön ez a stílus. Jobb nem is lehetne.

különbség sincs. A négy pálya kezdetben pont elég, és később még kettőt meg lehet nyitni, de ez nem 100%.

A játék majdnem tökéletes, minden hódeszka kedvelőnek meg kell szereznie! A PAL verzió megjelenésének dátumáról nincs információ.

Martin

MTV SNOWBOARDING

RADICAL ENTERTAINMENT/THQ

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

MINDEN SZEMPONTBÓL

MEGFELELŐ JÁTÉK

X AKI NEM SZERETI A STÍLUST

AZ MOST SEM FOGJA

MEGSZERETNI

91%

Azzal a kijelentéssel, hogy a PSX a játékokkal legjobban ellátott konzol nemigen lehet vitába szállni. Mindenféle stílusban ezer meg egy stuffot találhatsz, kivétel talán csak a real time-os stratégiai játékokat, mert hát mi is volt az elmúlt évben? Jött egy KKND KROSSFIRE (az egész egy nagy fos volt), meg egy WARZONE 2100 (na az volt az a játék, ami alatt folyton elbóbiskoltam). Száz szónak is egy a vége én már csak a WESTWOOD STUDIOS-ban reménykedtem, hiszen ők azok, akik sosem hagyták cserben a Playstation-t, és minden évben rendszeresen meglepnek minket egy minőségi anyaggal.

Kezdetben az istenek tehát megalkották a Dune-t. Ez még egyáltalán nem hasonlított egy valós idejű stratégiai játékhoz, ellenben a Dune 2-vel, ami az első ilyen játék volt. Később világméretű hisztériát csináltak a Command And Conquer-rel, majd ezt a teljesítményt még meg is fejezték a RED ALERT-tel. Erre persze az összes cég egyből felfüggesztette az épp futó DOOM klón project-jét, és elkezdtek fejleszteni saját kis RTS játékokat. Jöttek is szép számmal, inkább kevesebb, mint több sikerrel a másolatok, de szerintem meg sem közelítettek az "eredetit". Szóval PS-re először a C&C látott napvilágot (az örök klasszikus, egyszerűen imádom), aztán a RED ALERT (ebben már volt SKIRMISH mód és végre lehetett linkelni is), és végül tavaly a RETALIATION

felújította, és így született meg a DUNE-ből a DUNE 2000. A DUNE anno még a nyolcvanas években egy (mára már a sci-fi rajongók körében kultikussá vált) film volt. Valami biztos lehetett benne, de ellentétben a BUCK ROGERS-szel nem igazán sikerült megértenem miről is szólt, tegyük hozzá kb. tíz éves, ha lehettem

im viszont nem, úgyhogy kíváncsi-an vártam milyen is lesz ez a játék.

MI FÉR EL EGY CD-N?

Egy kicsit ráncoltam is a szemöldökömet, amikor megláttam, hogy a cucc csak egy CD-s, az "előző részek" ugyanis mindig dupla CD-sek voltak, gondoltam is magamban ebből aztán jól kispóroltak valamit. Az intróból nagyjából kiderül miért is

jegyeik alapján is (tudjátok BAYLON 5, valakinek a szemöldöke áll furán, valakinek a haja jellegzetes, egyébként a filmben is ők voltak). A következő közül választhatsz: ATREIDES, HARKONNEN, és ORDOS, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy csak minimális (pár egység és a speciális fegyverek) különbség van közöttük. Így aztán nem kell külön minden uralkodóházzal megtanulni játszani, mint mondjuk egy RED ALERT-ben, ahol egész másképp kellett taktikázni a Szövetségesekkel, mint az Oroszokkal. Itt mindenkinek kb. ugyanazok a gyengéi és az erősségei, de azért majd foglalkozom vele egy kicsit a KÓD-X-ben részletesebben. A NEW GAME-nél tölthetsz világrandomra, választasz egy uralkodóházat, és máris a tér-

A "FÜSZER" AZ ÉLET SÓJA!

DUNE 2000



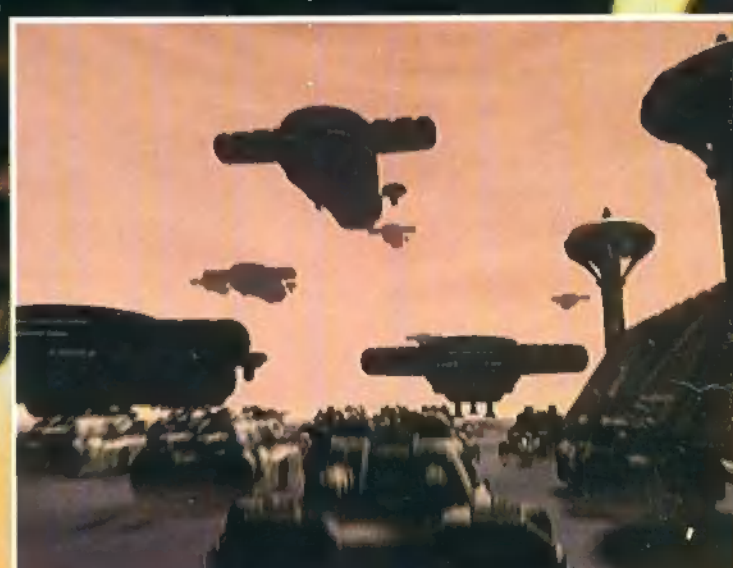
(egy rakat új egységgel és 105(!) deathmatch pályával). Tényleg kíváncsi voltam idén mivel rukkolnak majd elő, a cég pedig egy új játék helyett, leporolta az egyik legrégebbi programját, kicsinosította,

akkoriban. Azóta próbáltam már kivenni videotékákból, de mindenhol azt mondták, hogy ők ilyen lejárt őskövületekkel már nem foglalkoznak, szóval így jártam. Mindenesetre, ha valaki képen van,



világosítsa már fel, a főszereplő tényleg meglovagolt egy homoktérget a filmben, vagy csak megint hallucináltam? Minekután iszonyatosan sokat játszottam a RED ALERT-tel (napi 16 óra linkstb.), elvárásaim azok aztán voltak, elképzelése-

fontos az a fűszer, amiért folyik a harc. A videó első fele még tök jó CG film, de aztán bevágnak egy kopasz nőt, amitől egy kicsit elment az életkedvem, mindenesetre végignéztam ezt a részt is, hogy legalább tudjam milyen próféciait is kell majd beteljesítenem. Egyébként, ha valakit nagyon érdekel a főmenü alatt kis videók formájában bemutatják rivális fajokat és származási helyüket. Összesen háromféle populáció élén küzdhetünk a bolygó és a fűszermezők birtoklásáért, ezek mindegyike valamilyen emberi faj, de azért jól elkülöníthetőek egymástól már csak a külső



képre jutsz (fajonként máshonnan kezdesz). Érdekes, hogy egy küldetés helyett mindig kettő közül választhatsz, egy A-t és egy B-t, mondjuk a feladatok általában megegyeznek és csak a végkifejletre lesz kihatással, hogy merre indulsz el. A küldetések előtt mindig kapsz egy szöveges eligazítást, plusz minden pálya előtt van egy rövid videó betét is, sajnos ezek többsége szutyok blue box-os technikával készült, sokkal jobb lenne, ha rövidebb de látványosabb CG videók lennének. Mindenesetre, ha



az ARTREIDES-eket választod, viszontláthatod a SLIDERS-es professzort. Na, ezek után végre maga a játék is elkezdődik, amit rögtön megállapíthatunk, hogy a grafika sokkal 3D-sebb lett az előzőkhöz képest. Bár így is izometrikusan látjuk a terepet, végre érzékelhetőbbek a szintkülönbségek. Az

hát azt is elolvashatod újra. Alatta a térkép van. A négy Playstation joy szimbóluma az előre kijelölt négy csapat aktivizálására jó. A csavarkulccsal javíthatni tudod az épületeidet, a dollárjellel eladni azokat, ezen kívül megadhatod még területvédelmet és őrzést is. Ezek alatt a kétféle tankgyár, barakk és az épület gyártások ikonjai. Gondolom azért van két tankgyár, mert nincsenek se vízi sem légi egységek. Ezek alatt van még négy ikon. A zölddel tudsz visszajönni az építkezési részhez. A lilánál tudod fejleszteni az épületeidet, ez pénzbe kerül, és elengedhetetlen, mert sok egységet és épületet csak így lehet legyártani. A pirosnál vannak a speciális fegyverek, ehhez építeni kell egy PALACE-t. A kéknél tudsz utánpótlást hívni az anyahajóról, de, csak ha van leszállópályád. A teljesített küldetések után a gép röviden értékeli a teljesítményedet és ad egy rangot is. Amúgy több mint ötven előre legyártott pálya van, úgyhogy a hosszúsággal nem lesz gond. A pályaválasztó térképről körrel a REPLAY-be tudsz belépni, itt a már végigvitt pályákat (A-t és B-t is) tudod újra lejátszani, ha akarod. A LOAD GAME gondolom nem szorul magyarázatra. A főmenü opcióinál ugyanazokon a dolgokon (hangok zenék) változtathatsz, mint a játékon belüli Options-ben. Ja, és itt állíthatod be az irányítást is. Az irányítás szinte semmit sem változott, nagyon egyszerű, és kézreáálló a gombkiosztás. Mindig röhögök a PC-s ismerőseimen, mikor ALT-oznak meg SHIFT-eznek, aztán amikor beüt a ménkü azt sem tudják hova kapjanak. Ellenben a PS joy-on soha nem nyúlok mellé.

PRACTICE: Nos itt van egy kis kavardás, merthogy ez igazából nem is gyakorlás. Ilyen opció volt már a RED ALERT-ben is, csak ott SKIRMISH-nek hívták, a lényeg hogy AI-k ellen kell harcolnod az általad beállított körülmények között. Amúgy ez az egyik kedvenc részem. Először is kiválaszthatod melyik uralkodóházzal akarsz lenni, majd választhatsz egy szintet, egy pályát. A UNIT COUNT-nál, hogy hány egységgel

kezdjétek, a TECH LEVEL-nél a fejlettségi szintet állíthatod be. Mondjuk egyes szinten csak gyalogosokat lehet gyártani, de hetes fejlettségi szinten minden a rendelkezésedre fog állni. CREDITS-nél a kezdőtőkén változtathatsz, az AI PLAYERS-nél, hogy hány gépi ellenfeled legyen alatta, pedig hogy milyen nehézségi szinten küzdjenek ellened. Ezekon kívül még két dolgot állíthatsz be. Az egyik a CREATES. Ha ON-ra van állítva ládák fognak véletlenszerűen megjelenni a pályán, és ezekből mindentelét elvihatsz fel (láthatatlanság, teljes térkép, pénz) de előfordulhat, hogy bomba van benne vagy sötétítés, szóval ez amolyan kétésejyes dolog. A másik a WORMS, itt ki-kapcsolhatod a férgeket vagy csökkentheted az előfordulásukat. Annyit viszont megjegyeznék, hogy ezek a beállítások csak erre a játékmódra vonatkoznak, azaz hiába veszed ki a férgeket itt, attól még a küldetismódban ugyanúgy benne lesznek. A főmenü legutolsó pontja a LINK GAME, ez akkor válik választhatóvá, mikor összeköttöttek két gépet. Itt aztán lehet egymás ellen játszani, vagy egymást segítve a gépi ellenfelek ellen. Ennival a két játékmóddal töltöttem el a legtöbb időt, mert itt lehet leginkább kitapasztalni, hogy mi mire jó.

ÉRTÉKELES

Nagyjából ennyi a CD tartalma és azt hiszem semmit sem hagytam ki, úgyhogy most jöhet az értékelés jó hosszú lére engedve. Velem leginkább az volt a baj, hogy nagyon a RED ALERT-hez voltam szokva, és amikor először játszottam vele igen csak fanyalagtam. Főleg, mert az első pár küldetés igen egyszerű és egyáltalán nem kötött le. Aztán néhány PRACTICE után ráéreztem és utána már nem volt megállás. Ti se úgy álljatok neki, hogy ez most a C&C sorozat legújabb tagja, hanem próbáljatok elvonatkoztatni, mert a DUNE 2000 egy teljesen más játék. Egészen másképpen kell taktikázni benne, de a lényeg, hogy jól ki van dolgozva és komplex. A

grafika nagyon jó, legalábbis nekem bejött. Végre jól kivehetők még a gyalogosok is, az épületek és az egységek szép nagyok (főleg ha sok van belőlük, akkor állat) és szinte alig pixelesek. Valószínű sokan azt mondják majd, hogy a terep nagyon egyhangú, mégis pont ettől lesz sajátos hangulata az egésznek. A zenékkel sosem tudtak hibázni a WESTWOOD-os fiúk, így van ez most is. Amikor pl. az egyik Track-en felhőrdül egy homokféreg, az ember ösztönösen utánanéz,



megvannak-e még a harvesterei. A hangok szintén királyok, ász, ahogy a három klánnak három különböző hangú "narrátora" van. Nézzük milyen a játszhatóság. Az elején egy kicsit lassúnak tűnt, de én sem dönténé rekordot 100-on, ha térdig gázolnék a homokban. Az irányítással csak akkor van gond, ha analóggal játszol, mert úgy egy kicsit körülményes. Elég sok küldetés van, meg hát ott a PRACTICE és a LINK GAME, amikkel igen sokáig el lehet szórakozni. Szóval szerintem minden oké néhány kisebb hibát leszámítva, mint hogy gagyik a videók. Igazából semmit nem tudnék felhozni ellene. Ha már unod a RED ALERT-et (márpedig én a két év alatt igencsak besokalltam belőle), nyugodt szívvel ajánlom helyette ezt, csak hagyd magadnak egy kis időt, hogy ráhangolódj. Utána úgy jársz majd, mint én: abba sem tudod majd hagyni!

CSIPI M LEE



DUNE 2000

ELECTRONIC ARTS

**LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT**

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIALENK
ANALÓG IRÁNYÍTÁS
LINK KÁBEL

✓ ÚGY JÓ AHOGY VAN
× A LEŐTŐ VIDEÓ GÁZOS, MERT
NEM LEHET NÉGY PS-T
ÖSSZEKÖTNI?

92%

A több millió éve kihalt dinoszauruszok rengeteg filmnek és játéknak voltak már a főszereplői, elég ha csak a nagysikerű Jurassic Park filmekre gondolunk. Az emberek fantáziáját mindig megmozgatta ezekben a fantasztikus lényeknek az ereje és mérete. Nem is csoda, hogy ha egy film vagy egy játék valamilyen formában kapcsolódott a dinókhoz, az sikerre volt ítélve. Emlékezzek például a Primal Rage című, csaknem 4-5 éves veredős játékra? Ennek az volt a különlegessége, hogy igazi dinókkal verkedhettünk, nem is csoda, hogy siker volt a játéktérmeiben meg az összes platformon ahol megjelent. Kicsit meglepő tehát, hogy ilyen sokat kellett várni egy hasonló stílusú dinós veredős játékra. A Jurassic Park: Warpath egy ilyen veredős játék amelyben egytől egyig igazi, valamikor ténylegesen élt dinoszauruszokkal kell egymást püfölni.

MENÜK

A játék menü választéka igazán megnyerő, sokféle dolog közül választhatunk. A szokásos egyjátékos (Arcade), kétjátékos (Versus), gyakorlás (Practice), túlélés (Survival) és csapat játék (Team) mellett még két érdekes menüvel futhatunk össze. Az egyik a Choice, mely csak akkor jelenik meg, ha már végigvittük a játékot. Egyébként itt választhatunk magunknak dinót, majd ellenfelet is, tehát egyfajta

sok jó kivitelezése, és ebben a tekintetben a JP: Warpath megállja a helyét. Sokfajta kombó és speciális mozgás áll a rendelkezésünkre, melyeket – főleg a kombókat – nem lesz könnyű előhozni.

Ez főleg abból adódik, hogy a speciális mozgások listáját csak a Practice menüből lehet lehívni, játék közben nem, így nehéz betanulni a hosszabb kombókat – egyébként minden dinó más kombókkal rendelkezik. A többi mozgás egyszerűbb, a szokásos gomb+gomb vagy gomb+irány kombinációval lehet próbálkozni – az előbbi az átadásokat és az elkapásokat hozza elő. Mindent gyakoroljatok be a Practice-ban, akkor jól fog menni – szerencsére ha bekapcsolunk

Amikor nekifogunk a játéknak kissé furcsa lesz a dinókat irányítani – nehézkesnek lehet érezni a mozgásokat – ám ha megszokjuk, hogy egy több tonnás állatot irányítunk már könnyen bele lehet jönni a játékba. Amit azonban nehéz megszokni, hogy a dinók nem fordulnak automatán az ellenfél felé, általában nekünk kell az térben oldalazás gombjával beállni a megfelelő vonalba, ami körülményessé teszi a harc közbeni mozgást.

KRITIKA

Ami nagyon tetszett a játékban az a dinoszauruszok élethű mozgása és főleg kidolgozottsága volt. Kihalt barátaink textúra borítása egyszerűen tökéletes, tényleg olyan, mintha igazi bőr lenne rajtuk. Ezen kívül a mozgásuk is egy igazi dinóéhoz hasonló, és a legapróbb részletekre is odafigyeltek a készítők. Így például a Raptornak folyamatosan mozog a farka, vagy Acro-nak a lábujjai, de például ha nem csinálunk semmit – nézzétek meg a Practice-ban – dinóink folyamatosan morognak és viczorognak egymásra. További érdekesség, hogy harc közben dinóinkon a sérülések látható nyomot hagynak, sőt a begyógyult hegesedett seb a következő menetben is ott lesz a testén. Engem ezek az apróságok lenyűgöztek és nagyon tetszeltek, szeretem az ilyen igényesen megcsinált játékokat. Ráadásul a pályák is csúcs módon megvannak csinálva és mindegyiken van valamilyen veszélyforrás (elektromos kerítés, robbanó hordó stb.), ami komoly sérülést okozhat nekünk és ellenfelünknek. A

egy gyakorolni kívánt kombót, alul megjelenik a mozgássor, amit követni kell. Fontos megemlíteni két gombot, az L1-L2-t, amivel térben lehet oldalazni, valamint az R1-et, a védekezés gombját.

Ezen kívül az R2-vel "cukkolni" lehet az ellenfelet. Ez arra jó, hogy az energia csik mellett kis csikot gyorsan feltöltsük – ezt mozgásokkal (ütés, rúgás, kombó) is fel lehet tölteni. Ha ez megtörtént, ragadozó barátunk akár kétszer nagyobb is tud sebezni az átlagosnál, ez néha sorsdöntő lehet. Fontos még a harapás, mivel ezzel elkapjuk és megehetjük a földön rohagáló kis állatokat, esetleg embereket – agyon is lehet taposni őket, de annak semmi értelme. Ezek értékes energia utánpótlást jelentenek, csak a harc hevében nehéz őket elkapni.

MOZGÁSOK ÉS ÉRDEKESÉGEK

Egy veredős játéknál a legfontosabb a mozgá-



gyakorlásnak felel meg, csak itt az ellenfél is aktív. Az utolsó nagyon érdekes menü a Museum, ami igazi unicum a dinó rajongóknak. Itt ugyanis a játék dinóiról tudhatunk meg érdekes információkat, például milyenek voltak a méreteik, melyik családába tartoztak, mikor éltek stb. Ráadásul ha rányomunk a különböző ikonokra szöveges tájékoztatást kapunk a dinókról. Igazán ötletes ez a menü, sok izgalmas információt megtudhatunk belőle. Ráadásul még poénos is, hisz tényleg úgy érezhetjük magunkat, hogy a Jurassic Parkban vagyunk – mivel ha sokáig nem nyomunk semmit, a hangosbemondó különböző közléseket és figyelmeztetéseket közöl, például: "Ne személteljünk és ne rongáljuk a parkot", vagy "Ha a látogatás közben elhagytuk a csoportunkat kövessük a legközelebbi ősvényt" stb.

A játék dinó-választéka jónak mondható, az összes ismert és viszonylag ismeretlen fajjal összevettük, kezdve a gyilkos Raptor-tól egészen a hatalmas T-Rex-en át a kevésbé ismert Giganotosaurus-ig van itt minden. Kezdetben nyolc veszedelmes dinó választható, ám ahogy végigvisszük a játékot még előhozhatunk hat félélt. Még bőrszint is választhatunk nekik, a szereplőválasztásnál a szokásos X vagy Kör lenyomásával.



JURASSIC PARK: WARPATH
ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGOLAT

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLÖKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2
✓ A DINÓK SZARMI JÓL NÉZNEK KI
× KICSIT NEHEZKES AZ RÁNYÍTÁSBÁ BELE KELL JÖNNI

91%

Franciaországban eltölteni 24 órát rengeteg módon lehet. Például elmehetünk Párizsba, kiugorhatunk a tengerpartra, vagy akár felfedezhetjük a francia bor különböző hatásait, ám minden évben van egy embercsoport, aki ezt a 24 órát Le Mans

Miután megadtuk a nyelvet és a nevünket is beírtuk, nekiláthatunk kis játékunk előkészítéséhez. Indulás az opciókba, ahol a "kukacskodók" mellett a GAME

PROGRESSION pontban rögzíthetjük, hogy mennyire nem is értjük ezt a rendszert. Itt ugyanis a különböző előrelépési, továbbítási feltételeket kellene a játéknak elmagyarázni, ám ha az ARCADE CHALLENGE-et még értenénk és a TIME ATTACK-et is, a két CHAMPIONSHIP pontban biztos némileg elveszünk. Sebjaj, a lényeg azért fogjuk:

hogy technikailag ki a jobb, mivel sajnos itt vagyok otthon, így nem biztos, hogy a legjobb négykerekűt ajánlanám nektek, oszt' kapnám a leveleket, hogy nem figyeltem a részletekre és a valósághűségre. Miután eladtuk magunkat, már neki is láthatunk a megfelelő munkaköröknek, ami 1 vagy 3 kör időmérés lesz elsősorban. Ezt át is ugorhatjuk, de már a 4 és éves szomszéd kis-lány is tud-

olyan időtlen fekez majd kis száguldó csodánk, hogy tudunk rendesen kigyorsítani egy kanyar végén. Rövid ismertetés következik audiovizuálisan melyben a lényeg a kép bal oldalán lévő időjárás-jelentés. HAZUDIK! Nem olyan az időjárás, mint mutatja. Ezzel persze állítom, hogy nem tréfál bele néha, de a 24 órás versenyben még egyszer sem sikerült tökéletesen elaludni a felhők ténykedését a gépnek, ami különösen lefomázó száraz gumikkal elindulva a zuhogó esőben. Csúszkáltam, mint Robbie Williams a jégen, persze amikor kijöttem lecseregni a kerekeimet a mezőny megelőzőit így kezdek el elől. Ha jól vettem észre, a versenyek repülőstarttal indulnak, ám mielőtt ezt megtehetjük még minimális dolgokat is meg kell adnunk, mint kormányzás és aerodinamika. Aki ért hozzá csinálja, aki nem az hagyja az alapbeállításokat a gépen, az is tökéletesen megfelel bármire. Nosza hát, itt a verseny! Hangsúlyozom, hogy bármilyen bajnokságban vagytok a fenti beállítások gyakorlatilag megegyeznek, így nem írom le őket újra. A különbség a 24-órás versenyen az, hogy ott bizony ki kel majd állni a verseny kétharmadánál. E mellett a nap is lemegy egyszer, így a romantikus éjszakai vezetés is kipróbálható.

Ha a játék összehatásait nézem, jó a kommentátor szövege, bár néha kicsit megzavarodik, ám a legjobb mégis a versenyek elején hallható monológja, mivel itt azok kedvéért, akik nem igazán értik az egész verseny technikai paramétereit, elmondja a legalapvetőbb dolgokat, például,

hogy mi a különbség a GT2 és a GT1 között, vagy hogy az autók végsebessége mitől függ és rengeteg egyéb hasznos dolgot. Bajnokságtól függetlenül mindig kapunk üzeneteket a laptop-ba, így azt érdemes megnézni. Ha a játék grafikai

megoldását nézzük, nincs vele semmi komoly baj, a hibák sokkal inkább az irányíthatóságnál jelentkeznek. Nekem kicsit túlságosan lomha az autó a kanyarokban, ami nagyban megnehezíti az előzéseket. Jó viszont, hogy végre ha ütközünk valakivel, akkor realisztikusan fog elmozdulni az útról, ahogy mi is. Nem döccen egyet és megy tovább előre, hanem megcsúszik és kirepül. Persze amikor minket tesznek a fent említett módon tácsra, az messze nem ennyire felemelő, de az élethűség csak jót tesz a játszhatóságnak. A 24 órás verseny alatt nézegessétek a tűzijátékot, vicces, mert hallani viszont az egész verseny alatt halljátok majd. Talán nappal is lönek, csak akkor annyira látványos!

Összegezve nem valami hatalmas alkotás, de nem is rossz autóverseny ez a Le Mans 24. Nem kell D. Hill-nek lenni ahhoz, hogy az ember befejezhesen egy versenyt az első helyen, és a menürendszer is kiismerhető. Nyomjátok a gázt, oszt hajrá, jó buli, jó játék.

Adam



módjára tölti el. Ez gyakorlatilag abban különbözik a többitől, hogy nincs nagyon idő aludni, ráadásul még egy kormánykereket is folyamatosan lekergetni kell, nem is beszélve a gázpedál egyenletes nyomásáról, órákon át. Igen, ezek az úriemberek (vagy van már női Le Mans-os is?) egy teljes napon át ver-



senyeznek egy pályán a világ legjobban felszerelt autóival, nem kevés energiát beleölve a végző győzelem mámorító érzésébe. Mivel PSX-en még nem volt ebből versenyből játék, így jó az ötlet és így előre csak annyit tudok elárulni, hogy a játék az a kidobandó fajta.

Első látásra egy megszokott autóversenyre emlékeztet a dolog, ám az intróban feltűnik az a pillanat, amikor a kocsi megáll és kiugrik belőle a sofőr, majd a másik be és nosza! Egyébként F1-es arcoknak ajánlanám az intrót, mivel tény, hogy nem a legfrissebb képekből áll, hiszen David Coulthard és még jó pár "száguldó cirkuszos"-pilóta feltűnik a másfél perces filmetek alatt. Jól látható, hogy kell majd vezetni éjjel is, ami szerintem még a legjobb versenyzőket is próbára tudja tenni.



tessék nyerni, akkor nem lehet baj! A többi beállítást amúgy kiköthöve is megadhatjuk, egyszóval nem kell foglalkozni komolyabban vele. Miután visszaértünk a központi cucchoz, négy gyönyörűen elkülönülő versenytípust láthatunk. A MULTIPLAYER-t szintén nem nagyon magyarázom. Össze a haverokkal+1 üveg sör tejenként = jó játék.

CHAMPIONSHIP-éknél már saját színvonalunkról is nyilatkozni kell ám! Aki amatőr, az jár jobban, mert a profiknak nem sok izgalom jut a játékban. Amikor ezen is átléptünk kis virtuális laptopunk üzenetet jelez: 2 csapat is erősen érdeklődik irántunk, így nincs más feladatunk, mint kiválasztani, hogy kinek a színeiben kívánunk nekivágni a versenyeknek. Ne kérdezzétek,



ja, hogy ha lustán nem "időmérünk", akkor biza' kénytelenek leszünk a legtöbb kipufogógázt beszívni a rajtmál, mivel csak az uccsó helyről léphetünk neki a gáznak.

Versenyek előtt technikai szempontból három fő dolog van, amit megnézhetünk, az auto-sebvaltó (amit jó rajtahagyni), a kerekek tapadását elősegítő bigyó (amit szintén jó rajtahagyni) és a fékrásegítő, amit már olyan jó rajtahagyni, mivel



LE MANS 24 HOURS

EGYNAPOS GYŐTRELEM

LE MANS 24 HOURS

INFOGRAFIKAS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B E N A
H A N G U L A T

JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL

✓ ÉLETHŰ SZÉP
X AZ RÁNYÍTÁS
LEHETNE JOBB IS

81%

A flipperjátékok terén nem voltunk túlzottan elkényeztetve az elmúlt hónapokban, és

vül nézetet is választhatunk, összesen négyféle szemszög közül szelektálhatjuk ki a megfelelőt. Ezek a játszhatatlan (és átláthatatlan, ám látványos) alsó nézettől egészen a jól játszható (kevésbé látványos, de játszható) felső szemszövig terjedhetnek. Érdemes ez utóbbi nézetből kezdeni a játékot és így feltérképezni a jó pontszerző helyeket,

és unalmasnak tűnt. Aljátékok egész armadája áll rendelkezésünkre, melyek közül jó néhány kezdetben elérhetetlennek tűnhet. Például a Worms táblán játszhatunk majd a szuper birkával – el kell kapnunk a lufikat és kinyírni a kukacokat, de játszhatunk "itt a piros, hol a piros" játékot is. Ezeket felül a mátrixképernyőn játszhatjuk, a többi aljáték esetében a golyót a megfelelő helyre kell bepasszolni. Utóbbi esetben például a Worms pályán muzsikust vagy az ördögöt kell kinyírni, UFO-kat kell el-

ball volt a legtöbb, ám nem kizárt, hogy elérhető ennél több is. A WRF táblának is vannak érdekességei, például autóversenyes játékokat játszhatunk, vagy említhetném azt a boltot, amit kinyithatunk és bevásárolhatunk benne, persze időre. Néhány feladatot időre kell megoldani, ezek nehezek, ám sok pontot érnek. Az irányítás nem túl bonyolult: az R1-L1-el a karokat mozgathatjuk, míg a R2-L2-vel valamint a Négyzettel az asztalt üthetjük és rázhatjuk, ám ezzel vigyázzunk, mert néhány figyelmeztetés után a gép letilthat minket. Fontos megemlíteni a Selectet, amivel többek között kiléphetünk, ám ezenkívül itt állíthatunk a mátrixképernyő láthatóságának erősségén. Alapbeállításban nagyon halvány ez, és még a maximumon sem látható jól a képernyő.

Egy flipper játékánál nagyon fontos az élethűségi tényező, amelyre a Worms Pinball készítői nagyon sok figyelmet fordítottak. A játék általában

nem csal, a golyó úgy mozog, ahogy a fizika törvényei diktálják. Ezzel egyetemben a grafika csodálatos. Gyönyörű, színes, nagyfelbontást használ és rengeteg a látványelem, melyek főleg a közeli nézeteknél vehetők észre. Ilyen például, hogy a golyó fémesen csillog és egytolytában fények villóznak. Szóval látványos grafika annyi szent! A baj az, hogy a Pro Pinball is hasonló – ha nem jobb – grafikát használt és mellest ott többféle beállítási lehetőség állt a rendelkezésünkre. A zenék nagyon jók. A Worms pályán Worms stílusú zenék és hangok köszönnek vissza ránk, míg a WRF asztalon rock-os beütésű dallamokat hallhatunk. A hangulat annak köszönhetően, hogy a flipper ötveték a Worms-szal nagyon eredeti lett és ötletes, jól sikerült. Flipper örültek és Worms fanatikuskok nyugodtan tehetnek vele egy próbát.

Veres Miki



igazán nagy flipper-sorozat csak egy fut, ami ráadásul elég magas színvonalú is: ez a Pro Pinball. A másik választás a flipperezésre egy nívósabb játéktér, de a mai árakat ismerve ez elég költséges megoldás. Szóval nem vagyunk flipperekből elezestve, így kifejezetten üdítő volt játszani a Team 17 új munkájával, a Worms Pinball-lal, amely a közkedvelt flippert ötvözi a nagysikerű kukacos akciójátékkal. Ez az ötvözés felettébb jól sikerült, azaz nagyon jól sikerült áthozni a Worms jellegzetes dolgait a flipper világába. Szinte az összes főbb Worms elemet sikerült megvalósítani, mint például a szuper birkát, a különböző támadásokat, banán bombát és még sorolhatnám, sőt egy két új fel-



aztán ha ezzel megvagyunk, mehetünk a látványosabb nézetekre. Nekem személy szerint a Worms asztal jobban tetszett változatossága miatt – a másik kissé sivárnak

intézni, dinamitot eloltni és még sorolhatnám a meglepetéseket. Egészen más feladatokat találunk a WRF pályán. Egyébként a mátrixképernyőn folyamatosan mennek az olykor nevetető hülyeségek és poénok. Persze van multiball is, nekem eddig ötös multi-



adat is bekerült a játékba, na de ne szaladjunk ennyire előre...

A főmenüben a szokásos dolgokat találjuk, így ezt nem is ragoznám túl. A Play opciót választva két tábla közül választhatunk. Az egyik a már emlegetett Worms asztal, a másik egy feledésbe merült PC-s autós játék a World Rally Fever. Amíg a Worms asztal kissé már áttekinthetetlenül bonyolult, rengeteg rámpa és pontszerző hely található rajta, addig a WRF pálya egyszerűbb és jobban átláthatóbb, ám nem olyan izgalmas mint a Worms – itt a jobb helyek az asztal felső részében vannak, amit nehéz elérni. A két pályát én elég kevésnek éreztem, a Team 17-nek rengeteg érdekes témájú játéka van, ezekből csinálhattak volna néhány asztalt. Igaz, ezért kárpótol a meglévő asztalok változatossága és a rengeteg aljáték. A pályán ki-



WORMS PINBALL

TEAM 17/INFOGRADES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALOG RÁNYÍTÓ ÉS JÁTÉK

✓ FLIPPEREK BELE KEVERNI A
FLIPPER A WORMS-SZAL
ÉRDEKES JÁTÉKOK
KÉRTVE A KÉT KÉRTVE

86%

Annak idején azt hiszem (kezdetben legalább is) egyedül voltam a Parappa The Rapper imádatommal, de aztán kitartó misszionárius hittérítő munkának és a Konzolban kiosztott 99%-nak köszönhetően néhány barátom és néhány olvasóm is megszerezte magának ezt a csudi jó (de mindenestre egyedülálló) kis játékot. A baj csak az volt, hogy ■ PTR ■ "régejatekok" királya, azaz vagy imádja valaki, vagy hülyét kap tőle. Ezért aki az utóbbi kategóriába sorolja magát, az ezt a tesztet inkább el se olvassa!

A PTR megjelenése után nem is olyan sokat kaptunk a folytatás készülről, az UM JAMMER LAMMY-ról, melynek első japán NTSC-s verziója szépen be is szállingózott szerkesztőségünkbe. Már hónapokkal azelőtt, hogy a PAL verzió egyáltalán szóba került volna. Meglepve konstatáltam a hírt, hogy ez a játék gyári védelemmel kerül ki a piacra. Bizonyára azért, mert a japán SONY elsöprően nagy sikert várt tőle. Ez szerintem kis magyarázatra szorul, mert Magyarországon a Parappa sok embernek még úgy sem kellett volna, ha ingyen osztogatták volna.

érzékelőkre lépkedve kell letáncolni egymást, vagy ■ gépi ellenfelet. Ilyen kiegészítő is kapható már a PS-höz (a padlóra kell leteríteni, olyan, mint egy fel nem fűjt gumimatrac, "taposó" érzékelők vannak rajta). Sőt, láttam olyan arcade masinát is, ahol DJ módjára kell scratch-elni egy pulton. Ilyen kiegészítő ugyan még nincs PS-höz, de DJ játékot láttam az egyik Hong Kong-i játékbolt polcán. Szóval ■ ferdeszeműek jócskán karmolják ezeket ■ progikat mostanában.

PARAPPA? LAMMY?

Ahhh, most jutott eszembe, hogy valószínűleg nem mindenki ismeri ezt a játéksíltust, nem ártana valami magyarázat. Tehát az UMJL egy zenés ügyességi játék. Az a lényege, hogy a kontroller megfelelő gombjainak megfelelő pillanatban törté-

nyomnunk kell akkor, amikor eljön a mi időnk. A gép értékeli, hogy a megfelelő pillanatban és ütemre nyomtuk-e a gombokat, és aszerint pontozza teljesítményünket ■ enged tovább ■ következő történetbe.

RAP HELYETT ROCK

Térjünk vissza az UMJL-hoz. Eltűnődtem azon, hogy egy ilyen speciális játéknál mivel lehet leldobni a második részt? Más pályákat kell gyártani, másfajta zenét beletenni, de igazából a játékmotort nem lehet változtatni – és lehet, hogy nem is kell. Miután betöltöttem a progit és megnéztem az intrót – ami aranyos, de kísértetiesen hasonlít a Parappa intrójához – megismertkedtem az új főhőssel, Lammy-vel, aki egy gitáros. Az előzetes hírekől már tudtam, hogy ennek a játéknak inkább rockos zenéje lesz, így aztán inkább többet



pályára. Ekkor szépen meg is untam az UMJL-t, legalábbis a GÉP ELLEN! játékot. Nekem egy játékban fontos a sikerélmény, és nem szeretem, ha már az első pályán elveszik a kedvem a túlzottan magasra tett nehézségi szinttel! Nem tisztességes dolog így megnövelni a "szavatosság" értékét...

ÚJ 2 JÁTEKOS OPCIÓ

Ami viszont meghozta a kedvem, és a negatív irányba ki-mozdult mérleget visszabilentette, az a két játékos opció. Mehetünk együtt és egymás ellen is, ami tényleg nagyon jó móka, igazi parti-játék! Egy nagyképernyős TV-n jól kihangsúlyozott géppel kevés játékkal lehet úgy szakítani, mint egy UMJL zenéz párbajjal!

ÉRTÉKELES

Gyakorlatilag ezt a játékot sem fogják többen szeretni, mint a Parappát. A grafika nagyon látványos, jobb, mint az előző részben, és a zenével sincs baj. Nagyon jók az animációk, és a pályák közben is sokkal mozgalmasabb az akció, történnek a dolgok rendesen, váltakoznak a kameraállások. A baj csak az, hogy szerintem túl nehéz a játék. Nekem levette a kedvem a további próbálkozásokról. Aki viszont kitartó, annak bizonyára több örömet okoz majd az UM JAMMER LAMMY.

Martin

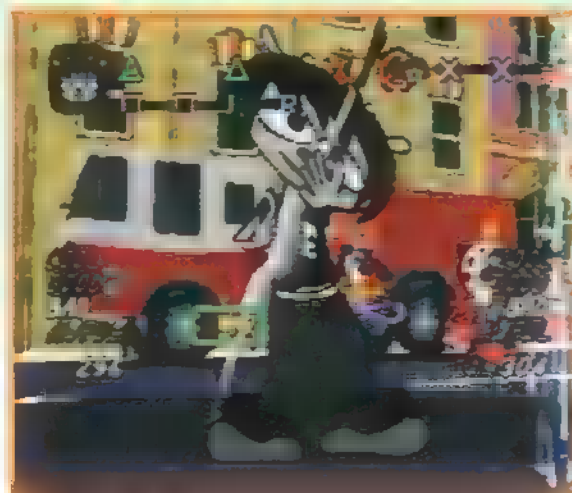


JAPÁN. ZENE. PLAYSTATION.

Japánban mostanság legalább 8 zenés (táncos) PlayStation játék van a piacon, melyek közül PAL-os verzióban EGY SEM létezik. Ilyen például a Dance! Dance! Dance! sorozat, amiből csak legalább 5-öt adtak ki. Minden hónapban menetrendszerűen jön az új Remix CD, és ez bizonyára nem véletlen. Ennek ■ "zene" örömeinek több ékes bizonyítékát is láttam januári Hong Hong-i túráim során. Például lehet kapni a Guitár Freaks című játékhoz. Aztán ott vannak azok az európai szemmel minimum baromságnak titulált játéktérmi masinák, ahol különböző

nő lenyomásával sikeresen szerepeljünk különböző "zenés" produkciókban. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a sztorik (pályák) közben ismételnünk kell bizonyos gombkombinációkat. A másik főszereplő eldúndolja a saját szövegét, eközben a képernyőn megjelennek a gombok, amelyeket majd

binációkat adott, hanem bőven tolerálta L1, R2 variációkkal, és legalább 7-es sorozatokkal. Na, mondom biztos kijött a gyakorlatból, nekimentem megint, de ugyanígy besültem. Nem emlékszem pontosan, de legalább 50 próbálkozásba került, amíg normális eredménnyel átmentem a második



UM JAMMER LAMMY

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

12 JÁTEKOS
12 MEMÓRIALOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK

✓ EGYEDÜL KISSÉ NEHEZ
× KETTEN SOKKAL
ELVEZETESÉBB

84%

A hűségesebb konzol olvasók már valószínűleg ismerik a véleményemet a PSX-es F1-játékokról. Nagyon ritkán sikerül megfelelően szimuláló, a Forma-1 világát és sebességét élethűen átadó játékot készíteni. Utoljára a Monaco GP volt a legjobban sikerült próbálkozás, ám

jeleneteket és az eredeti felvételeket, sok helyen nem is látni a különbséget. Amikor kigyönyörködtük magunkat megérkezünk a főmenübe, ami akárcsak az intró szépen és igényesen van kidolgozva. Minden fontosabb dolgot beállíthatunk, amiket már megszoktunk, talán a kontrol-

olyan F1-es játékot, ahol ilyen mélységig ki lehetett volna csontozni az autók technikai adatait, vagy a csapatok rövid történelmét (már amelyeknek rövid van). A pilótákról, a csapatokról, motorok alkatrészeiről, egyszerűen mindenről lehet olvasgatni, akár óráig is anélkül, hogy egyáltalán csak rá is tennénk a lábunkat arra virtuális gázpédálra.

Egy menüponttal "feljebb" már kicsit jobban belepiszkálhatunk a nehézségi fokozatokban, a RACE PARAMETERS pontban. A jármű viselkedését ajánlanám ARCADE módban hagyni, mivel még így is szinte alig tudjátok bevenni a kanyarokat. A következő menüsor, már a verseny előtti utolsó, ahol a pályát és a körök számát, ellenteleket és

don megnehezíti a játékot, hogy tényleg irányíthatatlan az autó, ha elhagyjuk a pályát, tehát nem lehet korrigálni. Ha csak egy kicsit szélesebben vesszük a kanyart (még akkor is, ha már az egyenesbe értünk) az úttal párhuzamosan ugyan, de irányíthatatlanul pattogunk a kavicságyon, amíg elénk nem kerül egy korlát, na akkor aztán puff. Kicsit nehezen kezelhetővé teszi a játékot és szinte megöli a játszhatóságot ez a komponens. A kerékcserék is jól meg vannak oldva, a csapat és a pilóták közti kommunikáció is hangulatos, ám mindez egy fabatkát sem ér, hogyha a fél versenyt azzal töltjük, hogy megpróbálunk kikászálódni a kavicságyból.

A grafikai megoldások is szépek, nem is beszélve a visszajátzásokról, melyek tényleg lassan-lassan már teljesen élethűre sikerülnek, de mihez kezdünk vele, ha arról szól, hogy meddig találtunk vissza egy jól sikerült 360-fokos ki-pördülés után?

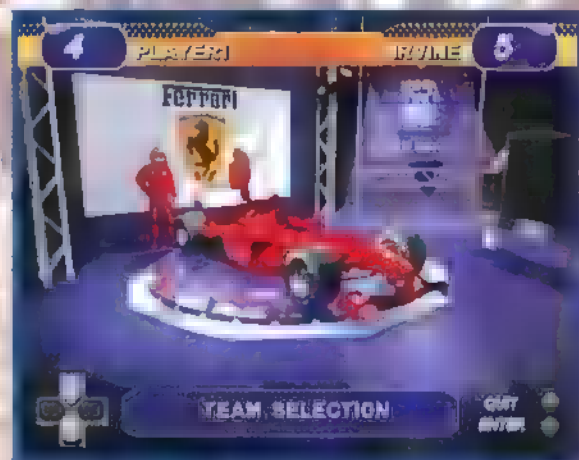


F1 WORLD GRAND PRIX

még az is fényévekre volt egy jobb PC-s F1-től. Persze ezzel ne mondtam újat, mivel mindenki tudja, hogy a Playstation tulajdonságai igencsak lelimitálják egy ilyen típusú játék fejlesztőinek az elképzeléseit. Ettől függetlenül (szerencsére) sorra jelennek meg az F1-es játékok, ami mindenképp jó, mivel előbb vagy utóbb csak sikerül valakinek (ha másra nem, akkor a PSX2-re) egy olyat készíteni, ami irányítható és élvezhető is lesz egyben.

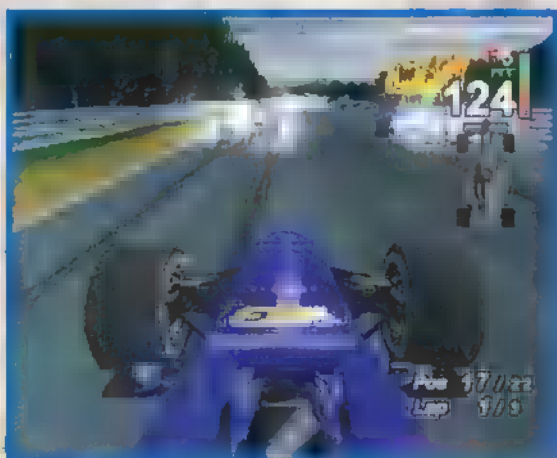
lerek beállításait érdemes békén hagyni, ezen kívül a opcióknál a menüpontok navigálását se állítsátok át. Utóbbit jobban kifejtve, a gép felajánlja, hogy ha nem akarunk szarzkodni a 3D-s, látványos csapatválasztással (ami majd később következik) átállíthatjuk egyszerű feliratokra. Így nem a kocsiban gyönyörködve kell eldöntenünk, hogy melyiket szeretnénk, hanem a feliratokat olvasgatva. Szerintem inkább

a helyszínt adhatjuk meg, utóbbit csak akkor, ha SINGLE RACE-t, vagyis egyszeri versenyt választunk. Ami engem igazán lenyűgözött a játékban az csak akkor következik be, amikor a fent említett menüpont elhagyásakor a feltett kérdésre – miszerint be kívánunk menni a garázsba – azt válaszoljuk, hogy igen. Ez a boxutcában az autók megvizsgálása, felkészítése a versenyre. Mondanom sem kell, hogy kezdő Forma 1-es arcok ne nagyon nyúljanak bele semmibe, mert azon kapják magukat, hogy használhatatlan a kocsik. Viszont gyönyörködni itt is lehet a technikai adatok tömkelegében. Abszolút részletes minden, de olyan szinten, hogy a karácsonyra megvett FORMA 1 enciklopédiát dobhatom a fenébe ki mind a 1500 oldalával, mert ebben a játékban sokkal több van, mint azokon a lapokon, bár tény, hogy eltart egy ideig, mire sikerül rátalálni a dolgokra. Itt a boxutca-ban külön vizsgálhatjuk az időjárást, a pálya felbontását (sebességfokozatok szempontjából), vagy megválaszthatjuk a stratégiát, mellyel meg szeretnénk nyerni a versenyt. Nem beszélünk a kerékekről, a féktárcsákról, a legterelő szárnyakról, sem a motor beállításairól. Minden van, teljesen érthetően és élethűen megalkotva.



Tény, hogy a játék az egyik legjobb, amivel játszottam, még akkor is, ha az irányításának megszokásához igenis napokra van szükség. De nem győzőm hangsúlyozni, hogy ha már sikerült egy Turismo-t alkotni, azt az irányíthatóságot, miért nem sikerül beleprogramozni egy F1 játékba. Én még mindig csak várok, és várok... és várok...

Adam



Jelenlegi vizsgálódásom tárgya az F1 World Grand Prix, ami rengeteg tekintetben minden eddigi játéknaál többet tud, ám ugyanakkor valahogy a legrosszabb irányítással rendelkezik, amivel valaha találkoztam. Persze nem rohanok rögtön a cikk végére, csak menjünk szépen sorjában.

A játékot az az Eidos jegyzi, akiknek (ha jól emlékszem) ez az első F1 próbálkozásuk a Playstation világban. Az intró tökéletesre sikerült, nem feledkeztek meg semmiről, ami megborzolja az ember idegeit egy ilyen verseny közvetítését nézve. Nem túl hosszú, így nem túl unalmas. Jól kombinálja a film a géppel rajzolt

hagyjátok az eredetiben, mert fontos tulajdonsága a játéknak, hogy grafikai szempontból az autók megrajzolása szinte hibátlan. Ha nem akartok mást tenni, csak elnézelődni egy pár szép autóban, ezt is megtehetitek megismerve a járgány technikai adatait, információt szerezve a jelenlegi pilótákról és a tavalyi bajnokság végeredményéről is (azok kedvéért, akik még nem tudnak). Ha már a tavalyi bajnokságnál tartunk, természetesen a játék teljesen up-to-date, tehát a legfrissebb hivatalos rangsorolások szerint van felépítve. A megfelelő autókhoz a megfelelő pilóták tartoznak. Még nem láttam

sem a motor beállításairól. Minden van, teljesen érthetően és élethűen megalkotva.

KEZDJÜK MÁR EL!

És akkor elérkezik a pillanat, amikor elindulhatunk a versenyen és megtapasztalhatjuk, hogy milyen borzasztó, amikor nem csak a tartalom-ban, hanem a nehézségben és élethűségben is közelíti a játék a valódihoz. Óráig eltarthat, mire sikerül valakinek mindenféle segítség nélkül megnyerni egy versenyt (gondolok itt a fékrésegítőre, vagy a kormányrésegítőre). Pizok mó-

F1 WORLD GRAND PRIX

INFOGRAVES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
10 MINUTÁS JÁTÉK
JAHÁZ RÁNYÍTÓ HÁZAI ERETEL

✓ A LEGRÉSZELETESBBI F1 JÁTÉK
RÁNYÍTHATATLAN

76%

576 KONZOL

A lövöldözős játékokban van egy lényeges megkülönböztetés: kell másztatni a falat, vagy nem?



felső szinten leggyakrabban találjuk. A harcok között a karakterek állnak meg. Persze, a harcok között mindig van egy kis idő, amikor a karakterek állnak meg. Ez az idő a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

ha. A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

áll, tehát a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.



MILLENNIUM SOLDIER

X-DEPENDABLE

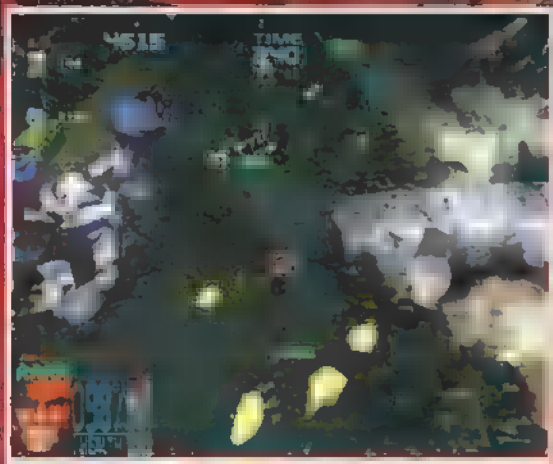
van. A játékban a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

OLJ VAGY TÉGED OLNÉK MEG!

Története igazán érdekes. A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.



A JÖVŐ TÖKÉLETES KATONÁI



zöldek leszünk tőle. A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

zöldek leszünk tőle. A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.



A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

A Millennium Soldier egy olyan játék, amelyben a karakterek állnak meg. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama. A karakterek állásának időtartama a karakterek állásának időtartama.

MILLENNIUM SOLDIERS

INFOGRAMES

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONAHANGULAT

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL SHOCK2
✓ MINDENT ELLEHET
FÜZZETTANI
× EGY IDŐ UTÁN EGYHANGÚ
LEJÁR, BIZZALMAS HANGOK

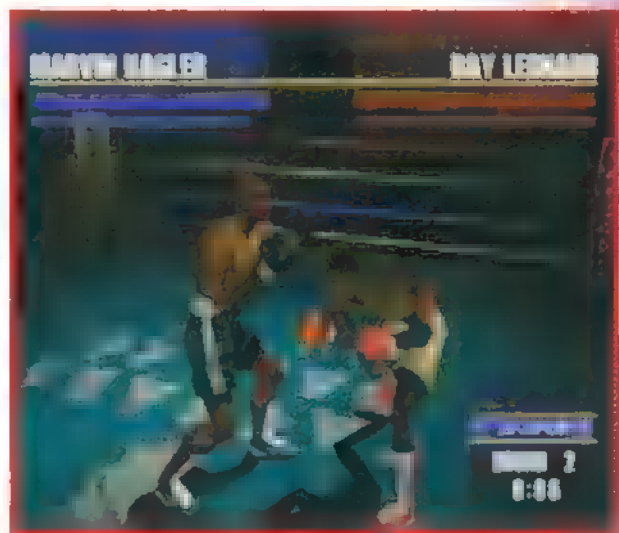
72%

Az Electronic Arts-al nem lehet felvenni versenyt, főleg a sportjátékok terén és ezt már sokszor bebizonyította a vetélytársainak is. Ezúttal a 2000-es döppingsorozat legújabb tagjával a Knockout Kings 2000-el ismerettel meg benneteket. Azt igazán senki sem mondhatja el, hogy tömkelegével jelennek meg a veredős játékok ma a piacon. Hogy őszinte legyek, én még mindig a Mortal Kombat sorozatnál vagyok leragadva, mert nekem az marad a veredős játék etalon. Martin engem akkor még szerencsére nem ismert, mert akkor én is "szilikon-gyerek" skatulyába kerülhettem volna nála, mivel a legtöbb kivégzést fejből fűjtam és speciális mozgások is kisujjamban voltak. Sajnos a Mortal-os korszak felett is eljárt az idő, mint minden felett, ami egykoron jó volt, így ennek a sorozatnak a legújabb részei voltak igaziak már nekem. De mivel, hogy bokszt programmal még amúgy sem volt dolgom, kíváncsian helyeztem be a CD-t a gépembe.

tani a játék alapbeállításain, úgy, mint kezelés, hangok és játékszabályok. És ami fontos, hogy innen tudjuk visszatéríteni a már jól felfejlesztett harcainkat is. Igen, ugyanis a program rengetegféle játékmódot kínál nekünk. A bemelegítésen (Slugfest) kívül, gyakorolhatunk egy baráti mérkőzésen (Exhibition) és ami a legfontosabb elkezdhetünk egy új karriert (Carrier). Találhatunk még egy Boxer Bio nevű menüpontot, mely a harcosok tulajdonságait tartalmazza, és különböző információkat tudhatunk meg kedvenc bunyósunkról. A karrierre visszatérve, mivel ez a legérdekesebb része a játéknak, ki tudjuk választani nekünk leginkább fekvő karaktert (Tyson sajna nincs benne) és felruházzuk azt különböző tulaj-

edzeni kívánunk. Választhatunk neves amerikai, japán és német gyűrőtermek közül. Most már akár el is kezdhetünk edzeni. A különböző edzésprogramokkal és gépekkel erőnket és ügyességünket fejleszthetjük, melynek ugyan sok értelme nincs, de azért jó poén. Ha végre kiszórakoztunk magunkat az ürge kínzásával a kánpadokon, lefejeztük vele egy párszor a bokszt zsákokat és kiéltük a bennünk lakó szadista hajlamainkat, pró-

és kész. Ja jut eszembe, tudunk még lehajolni is. Most már tényleg teljes a játék mozgásterét. Nos ez az a hátrány, ami miatt senkinek sem ajánlom ezt a játékot. A mozgás lassúságáról még nem is szóltam, mert az is eléggé bosszantó tud lenni. Én egy meccs alatt meguntam a játékot és inkább kiléptem nézegetni a videókat a menüben, mert az egyetlen amire igazán odafigyeltek Electronic Arts-os fiúk.



ÜSD VÁGD, AMIG MOZOG

A Knockout Kings 2000 egy vérbeli boksztoló program, de Electronic Arts-tól megszokottól eltérően egy "kissé" gyengébb színvonalon. A bevezető videóban összefoglalót láthatunk a játék engine-jével a sport legszebb pillanataiból. Ezután egyenesen a kezdőképernyő következik, ami meglepően szépen és finoman van kidolgozva. Mivel a játék, alából nem használja az analóg irányítót, azért ezt nekünk kell bekapcsolnunk, ha azzal szeretnénk irányítani a játékot. Szerintem azért nem kapcsolták ki a készítőket, mert nem igazán lehet vele jól játszani, inkább csak a kamera mozgására használható. Miután a menübe kerültünk, érdemes ellátogatni az options menüpontba, mert itt, egy kis érdekesség található. Megnézhetjük a külön ennek a játéknak készített rap videó klipet, eredeti rap csapat előadásában, vagy megnézhetjük egy filmet az Electronic Arts új virtuális technológiájáról. A videó klip kidolgozása, nagyon megnyerő, sőt teljesen tv adás minőségű. Ezeket azért mondtam, el már most elején, hogy tudd hová kell majd visszajönnöd, ha már a játékot meguntad és egy kis változatoságra vágysz. Látod, így jár az, aki megveszi a játékot mielőtt elolvassa a Konzolban a cikket róla. Egyébként a options-ben tudunk még finomí-

donságokkal. Fix felhasználható pontot kapunk, melyeket a harcosunkra lépve kell feltölteni. Kezdődik a dolog taktikai része, mert el kell dönteni, milyen stílusban akarunk bunyózni és ehhez kell igazítani emberünket. Beállíthatjuk magasságát, súlyát a súlycsoportján belül és még a testalkatát is. Ezek után arcát is megváltoztathatjuk, kiválaszthatjuk harcmódorát, bekészítését a ringbe, egyszerűen mindent. Létrehozhatunk egy teljes egyéniséget. Ezután a konditerembe kerülünk, melyeket híres edzőtermek mintájára rendeztek be virtuálisan. Azt is nekünk kell eldönteni, hogy mely városban legyen a hely, ahol



bájlunk meg erősen koncentrálni, mert a játék következik. Ha eddig minden szépnek tűnt (nekem is annak tűnt első alkalommal) akkor most fogtok nagyot koppanni a padlón, mert itt jön az iszonyat, borzalom és csak most jön az igazi kín. Már az első pillanatban, amikor megpillantottam emberemet, kihűlt bennem a vér. Ilyen nyomorék egy ürgét régen láttam. Olyan volt a mozgása, mint egy roboté és arcminikája is egyenlő volt a nullával. Szinte már a röhögő görcs szállt rám, amikor Mohamed Ali-t legyőzve, pókerarcú állt a karakterem a kamera elé. Természetesen a bíró szerepel a játékban, csak a hangját halljuk és a játékosok mindent maguk csinálnak. Sajnos még csak a kisebbik része volt a felsorolásra váró hátrányszorozatnak. Nem szóltam még a mozgásokról. Szándékosan hoztam fel az elején a Mortal-os sztorimat, főleg Martin számára, mert itt az ellenpélda, hogy milyen egy játék, amikor egész egyszerűen nincs mit megjegyezni a mozgásokban. Minden ember tud három fajta ütést, két védekezést és ezzel vége is a játék tudományának. A jobb és bal horgon kívül, van még két csapott ütés

Szóval a milliónyi beállítási lehetőség, a karrier mód érdekessége és a videók szépsége ellenére, egy nagyon unalmas játék és tényleg csak azoknak tudom igazán ajánlani, akik szeretnek szunyókálni és ezt előszeretettel teszik a tv képernyője előtt, PSX irányítóval a kezükben...

Endrédi Tibor

KNOCKOUT KINGS 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANUEAT

12 JÁTEKOS
1 MINUTÁS
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL ENDED

✓ KAZÁN JÓ KÖR
✓ KÉP VÉDELME
× KÉPZELT LAPOS
JÁTEKMELET KÉPZELT FIGURÁK

52%

576 KONZOL

[illegible]

CSAK A LATEKOS MÓD MIÉRT?

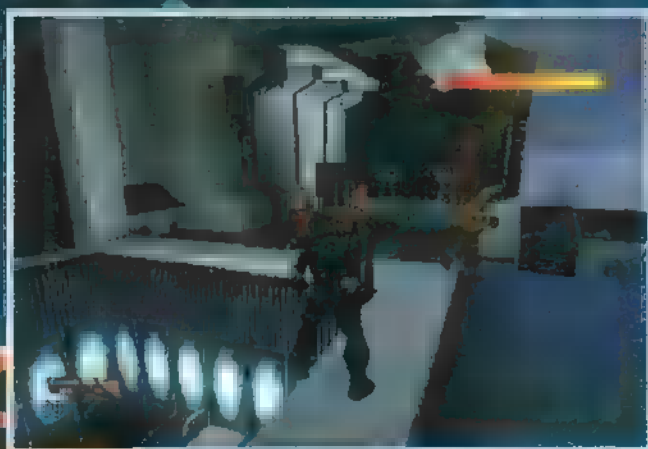
FIGHTING FORCES 2

[illegible]

nek
 tabb
 lenthetne

VIVO

Hawk egy nap is be-
számlálta, hányan
meghaltak.



... energiát.
... óta. A le
... csöveken
... van itt
...
... ami
... amit
... venni. A
... menet
...
... szerzésére
... most is

A kórházban elhelyezkedő orvosok
között is, hogy most sajnos már
nem lehet megmondani, hogy
az orvosok az orvosok
A kórházban sok érdekes
get rejt a szokásos
szokások között.

[illegible]

References

[illegible]

FIGHTING FORCE 2

CORE DESIGN/EIDOS

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T Ó S Á G
Z E N E B O N A T
H A N G U L A T

1 JATEKOS

7 MEMÓRIABLOKKA

✓ VÁLTOZATOS TEREPEN
ELJÁRÁSOK

× **KÉT JÁTEKOS NINCS
JÓVAL UNALMASABB**

11. 12. 13. 14.

83%

Négy évvel ezelőtt nagy ovációval ünnepelhettük, hogy a Pixar valóra váltotta minden gyerek álmát, a életre keltette a játékokat – persze csak a filmvászonon. Azóta azonban az újdonság varázsa elmúlt, s az első egész estét betöltő komputer-animációs filmnek több konkurense is akadt – így csoda, hogy a második rész jóval kisebb csinnadrattával érkezett. Hasonló a helyzet a játékkal is, mert az már csak természetes, hogy azért folytatásból is játék készült. A játékot pedig ugyanaz a Traveller's Tales készítette, mint aki az előd hajdani híres MegaDrive-os illetve SNES-es változatát.

Hát ami azt illeti, a "toyok" sztorija elég szokványos mederben indul: Woody, a rongycowboy megint eltűnik a házból, történetesen ugyanis elrabolják, mire Buzz, a csillagharcos és a többi játékok habozás nélkül útnak indul – hiszen nem hagyhatják cserben barátjukat.

A Traveller's Tales munkássága négy évvel ezelőtt – talán többen is emlékeznek még rá – a grafikában csúcsosodott ki. Nos, a második rész szépségét szintén nem lehet vitatni – úgy tűnik, az alkotók a real-time 3D-ben is otthonosan mozognak. Hogy csak a helyszínek részletességét jellemezzem: a padláson szögek állnak ki a gerendákból, a garázsban még a földön heverő slag is 3D-ben van megformázva, és így tovább. A grafikai részletességre minden tekintetben sokat adtak: például Buzz vizes lábnyomai ott maradnak a földön. Vagy átkozottul jópofa a manuális célzásnál a first person nézet: a sisak üvegjén frakön tükröződik hősünk elszánt ábrázata.

A játék öt zónából tevődik össze: Andyék házából indulunk (szokás szerint), aztán jönnek a környező kertek, majd egy építkezés, egy játékbolt, egy bérház, és végül egy repülőtér. Így felsorolva szép kis kalandnak tűnik az egész – kár, hogy maga a játék elég egysíkú. Mindössze arról szól a cselekmény, hogy ún. Pizza Planet érmeiket kell gyűjteniük... Ugyanis ez a módja annak, hogy átjussunk a következő zónába.

A játék kezelését még a házban tapasztalhatjuk ki. Andyék otthona tulajdonképpen a gyakorlópalota. Bizonyos Info-kockák segítenek, hogy könnyebben menjen a tanulás. Az első info a "tolás ikonra" vonatkozik, mely akkor jelenik meg, ha valamilyen mozdítható tárgy elé állunk. Aztán ugyanitt egy másik alapvető dologra is rájöhettünk: duplán nyomva az ugrást magasabbra szökkenhetünk, s így megkapaszkodhatunk, majd felmászhatunk tárgyakra – mint például a ruhászekrény kihúzott fiókjaira. Fel lehet mászni egyébként oszlopokra is, a kifeszített huzalokon pedig csúszkálhatunk. Buzz fegyvere továbbra is a lézere, mellyel ugyan automatikusan becéllozza a mindenfelé lézengő ellenséges robotokat, de néha nekünk kell ráállnunk a célra. Az L1-gyel célozhatunk, az R1-gyel pedig célpontot választhatunk. A fegyverrel szabadulhatunk ki például a járókából is: a kapcsolókra kell lézerezniük.

A gyerekszobából egy folyosóra lépünk ki, majd

a növényeken felmászva a padláson folytatódhat a leckék. Ott a két fajta támadásunkat (a lézerünkön kívül létezik egy bepörgős támadás is) egy ósdi bádorgaboton próbálhatjuk ki. A pléhpoltról minden támadás lepatтан, úgyhogy hamar rájöhettünk, hogy a robot hátán lévő felhúzóval kell babrálni. Amikor lejár és erőt gyűjt, akkor kell csapást mérnünk. Mivel kevés az idő, nem árt ha a fegyvereink "izzított" változatát vetjük be, amit a megfelelő gomb folyamatos nyomva tartásával érhetünk el. A győzelem jutalma végül egy token, amivel akár távozhathatunk a helyszínről (exit level).

a szekrény tetején, ahová a mérleggel tudunk felugrani, egyet a pincében a kis polcon, ahová egy huzalon keresztül lehet átsúszni, egyet a garázsban fent, ahová a lámpán kell felkapaszkodni, illetve a rudakon kell átszállítani, és végül egyet a nappali polcon, ahová a szekrényeken át lehet feljutni. A nappaliban a fotelon egy újabb hasznos dolgot sajátíthatunk el: ha felugrunk, és utána egy pörgést nyomunk, dobbanthatunk. Ez egyrészt egy újabb támadás, másrészt "működhetünk" vele dolgokat – mint például itt a rugót.

Rextől több dolgot is megtudhatunk, ahányszor csak visszatérünk hozzá. Az első pályán például hogy Ham, a perselymalac a kanapén vár ránk, R.C., a rádiós kocs pedig versenyezni

A JÁTÉK SZTORI FOLYTATÓDIK!

TOY STORY 2



ámde inkább folytassuk a játékot (keep on playing), mert minden helyszínen öt token vár begyűjtésre. Megyünk tehát tovább, fel a tetőgerendákra, ahol egy elem vár ránk, no meg egy bárány. Hogy ez utóbbi mire való, azt Rextől, a dinótól tudjuk meg – ő minden pályán hasznos tippel lát el minket. Mint értesülünk róla, Bo Peep, a porcelán pásztorlányka vesztette el a bárányt, aki a konyhában várakozik ránk. Még további négy bárányt kell neki felkutatnunk: egyet a konyhában

Krumplifej úr tétlából, és a fület hiányolja. Ha megkeressük neki, megengedi, hogy használjuk a kozmikus pajzsát, ami rövid időre megvéd minket a pincében kiömlött savtól.

Ha végül megvan az öt token, jön a szomszédos kert, ahol újabb tokenek reményében Sarge katonáit kell megkeresni. Ennek érdekében néhány

mókás dologra is rá kell rájónnunk, mint például fel kell fűznünk egy gumikacsát, hogy aztán azt behúllámoztassuk a medencében, s arról szökkenjünk fel egy érméhez.

Nos, összegezve erről szól a játék: szép helyszíneken ugrabugrálunk, meg a barátaink kéréseit teljesítjük. Ez persze nem csak hogy egy-

hangú, de értelmetlen is. Hiszen miféle barátok azok, akik egyfolytában csak akadályokat gördítenek elénk, ahelyett, hogy segítenének a mentőakcióban? Na mindegy.

A keresgélés monotonitását csupán a főellenségek bontják meg: a kertben például a fa tetején egy sárkány, távozva pedig egy duplaszármű repülő. Azonban az ilyen epizódokat leszámítva mindig ugyanaz a nótá. Mr. Krumplifej elveszt valamit, versenyezni kell R.C.-vel, stb. Még az sem ad okot izgalomra, hogy néha nem teljesen lineáris a sztori. (Például ahhoz, hogy a kertben versenyezni tudjunk, előbb különleges csizmák kellenek, amiket csak később kapunk meg Mr. Krumplifejtől.)



A tokengyűjtögetés egy idő után óhatatlanul unalmassá válik, s "halmazati büntetesként" még az irányítás sem túl brilliáns. A választható két nézet közül a követő nézet kissé fáziskésésben van, a rögzített kamera pedig nem segíti elő, hogy jobban fel tudjuk becsülni a távolságokat. Pedig szükség volna, mert néhány helyen – amikor például egy nagyon magas jegenyére kell felmászunk – milliméter pontos ugrásokra van szükség. Ha leesünk, nem halunk meg ugyan, de roppant bosszantó újra és újra felkaptatunk a



akar a garázsban parkoló autó körül. A pincében meg

magasba. A megcélzott korosztály biztos, hogy nem tudja megcsinálni az ilyen típusú kihívásokat. Ez pedig elég nagy hiba, hiszen akkor most kinek is ajánlom játékot?!

V.Z.



TOY STORY 2

ACTIVISION

Á **T** **V** **Á** **N** **Y** **O** **S** **S** **Á** **G**
J **A** **T** **S** **Z** **H** **A** **T** **O** **S** **Á** **G**
I **N** **A** **T** **O** **S** **S** **Á** **G**
E **N** **E** **B** **O** **N** **A**
H **E** **G** **U** **L** **A** **T**

1 JÁTÉKOS
1 HANGVÁZLAT
ANALÓG RÁNYTÓ

✓ **HELYSZÍNEK**
× **EGYHANGÚ GYŰJTÖGETŐS**
JÁTÉKMELET

79%

THE HYPERION

SOLDIER

EXPENDABLE



THE SACRED WARS





DUNE 2000 TRÜKKÖK, KEZELÉSI TÍPPEK, TANÁCSOK, VÉGIGJÁTSZÁS

TANÁCSOK

A teljesség igénye nélkül felsorolnánk egy pár dolgot, amelyek megkönnyíthetik a játékot. Minekután a játék igen komplex biztos lesznek dolgok, amik kimaradnak, de azért majd igyekezzem.

- Az egyik legfontosabb hogy mindig "pontház" le, ahova építkezni akarsz, mert ha simán csak a talajra építkezel folyamatosan sérülni fognak az épületeid.
- Vigyázz, hogy hova rakod a betonlapokat, mert akár egy kőbar egység miatt is kimaradhat egy kocka.
- Újdonság, hogy a gyalogos egységekkel a kisebb sziklákon fel lehet mászni, azaz mondjuk lehet, hogy egy dzsippel megközelíthetetlen valami, de egy gépfegyveres simán feljut hozzá.
- Ha teheted a harvestereket mindig különböző fűszermezőkre küld, mert ha külön vannak később veszik észre őket a férgek.
- A homokférgeket egyébként kétféleképpen lehet észrevenni: vagy ha az egyik egység elkezd löni a homokot, vagy ha valahol fehér kigöngyölést látsz.
- Ezzel kapcsolatos, hogy ha lehet, ne parkolj sokáig egységeiddel a homokon, mert ha mondjuk egy tankod alatt van a féreg elkezdik löni, és a tankodat is leszedi, vagy egyszerűen csak elnyeli valamelyik egységedet az ó nagyra nőtt giliszta.
- Ellentétben az előző részekkel, ha nincs energia ellátás csak a gyártás lassul le, de az épületek nem sérülnek.
- Ha sok pénzed van, használd ki minden lehetőségedet, gyárts mindig egyszerre a kis és a nagy tankgyárból is, plusz hozzassz anyagajáról is utánpótlást.
- Küldetések közben figyelj oda, mikor bemented, hogy egységeket kapsz, mert általában olyan helyre teszi őket (pl. Refinery mellé), ahol szinte észre sem lehet venni őket.
- Az elpusztított egységekből sohasem jönnek ki gyalogosok.
- Ha valamelyik épületedből több is van, mondjuk két barakk, gyorsabb lesz a gyártás.
- Ne építsd be a Refineryt vagy a gyárakat, mindig hagyj egy kis helyet köztük, ahol akadálytalanul lehet közlekedni.
- A Red Alertben, ha mondjuk felhúztál Tech Centert, és ezáltal tudtál mammut tankot gyártani, utána el lehetett adni Tech Centert. Itt viszont, ha egy épület felépítése miatt megjelenik egy új egység, és aztán eladod azt az épületet, az egység gyártásának lehetősége is megszűnik.
- Ha valahol elakadsz, és sokáig csinálsz semmi érdemlegeset, a gép egy hangjelzés kíséretében a bal felső sarokban kiírja, hogy mi is a feladat.
- Mindig oszd csapatokra az egységeidet, mert általában több helyről támadnak és úgy könnyebb mozgatni őket.
- A harvesterekre figyeljetek mindig oda, mert most ugyanolyan hülyék, mint régen, azaz képesek a legtovábbi mezőre is termelni!
- Ha az utolsó harvestereteket is elnyeli egy féreg aggodalomra semmi ok. Ingyen és bármilyen hoznak helyette egy másikat.
- Ha baj van a bázison a csapatokat a Retreat parancs tudod egyből visszahívni.
- Kimaradt viszont a védekezés parancs, nem lehet védeni egy épületet vagy egy egységet!
- Az őrtornyokat sem lehet két blokkal a földre küldeni.
- Támadás előtt várd be a lassabb egységeket.
- Vigyázz, amikor felrobban egy épület, a szétszálló darabok agyonüthetik a gyalogosokat, és sérülnek tőle a járművek is.
- Akkor is érdemes legalább 5-6 harvesterrel foglalkoztatni, ha csak két Refineryd van.

- Amint lehetőségek van, csináljatos legalább 6-7 Carryall-t, sokkal gyorsabb lesz a temelés.

AZ IRÁNYÍTÁS

- Nem árt, ha az alapoknál egy kicsit behatóbban is ismered az irányítást, mert egy keményebb ütközet közben az egész csota sorsát eldöntheted egy-két trükkal, jelelkszem ■ Red Alertben úgy vertem le a haverjaimat, hogy a bázison lévő Mechanikokkal javítottam a pálya másik sarkában harcoló egységeimet). Szóval:
- Csapatok kijelölése: keretezd be az egységeidet, lépj be a menübe, menj rá valamelyik jelre (Négyzet, Kör stb.) és nyomj rajta egy Kört. Előhívni vagy a menüből tudod őket, úgy, hogy rákattintasz X-szel arra a jelre, amelyiket kiválasztottad, vagy az L1+Négyzet-tel, ha mondjuk a Négyzetet jelölted ki. Sajnos nem írja ki az egységekre, hogy melyik csapathoz tartoznak, mint a Red Alertben
 - Taposás: ráviszed a kurzort a taposni kívánt gyalogosra, majd nyomsz egy R1+L2-t, ilyenkor addig fogja követni, amíg át nem gázol rajta. Csak a nagy, nehéztank gyárból gyártott egységekkel lehet taposni.
 - Egy adott terület folyamatos tűz alatt tartása: vidd a kívánt helyre a kurzort és nyomj egy R1+L1-et.
 - Oszd: nyomogasd az R2-t.
 - Területvédelem: R1+R2, ilyenkor a látómezejükbe kerülő ellenséges egységet azonnal megtámadják
 - Gyors gyártás: R1+Kör, ilyenkor az utolsóként gyártott egységből elkezd gyártani anélkül, hogy belépnél a menübe. Ugyanez vonatkozik az épületekre, ha kész vannak, előszedni őket (anélkül, hogy belépnél a menübe) szintén az R1+Körrel tudod.
 - Ha nyom tartod az R1-et lassabban fog gördülni a képernyő.
 - A radaron, ha belépnél a menübe a jobb oldali analóg karral vagy a D-pad+R1-el tudsz mozogni.
 - A négy alsó ikon között (Starport, Upgrade stb.) az R2 és L2-vel tudsz gyorsan jobbra, balra lépkedni.
 - Ha valamilyen gyárból kettő van, az egyiket ki tudod jelölni elsődleges épületnek, kétszer nyomj rá X-et, ilyenkor megjelenik rajta a PRIMARY BUILDING felirat és abból fognak előjönni a leggyártott egységek.
 - Link Game közben a Selecttel tudtok szövekezni

AZ ÉPÜLETEK

- Fussuk gyorsan át melyik épület mire is jó.
- CONSTRUCTION YARD:** a főbázis, 1000\$-ért fejlesztheted, cserébe nagyobb betonlapokat is tudsz majd gyártani.
- WIND TRAP:** ezek az erőművek, a menü melletti zöld csík jelképezi a bázis energia ellátottságát, ha sárga nincs elég energia ilyenkor lassabb a gyártás, és ha van radar az sem működik.
- REFINERY:** feldolgozó üzem, 2000\$-nyi fűszer feldolgozására és tárolására alkalmas.
- FACTORY:** itt folyik a gyalogos kiképzés, 500\$-ért fejleszthető.
- SILO:** ha jól figyeltem meg szintén 2000\$-nyi fűszer tárolható benne.
- LIGHT FACTORY:** tankgyár, könnyű inkább felderítésre alkalmas járműveket lehet itt gyártani, 400\$-ért fejleszthető.
- HEAVY FACTORY:** tankgyár, harvester, főbázis autót, páncélozott járműveket gyárthatasz itt, és későbbiekben itt lehet majd a szállítóhajókat is gyártani, 800 pénzért fejleszthető.
- OUTPOST:** a Red Alert-beli radarmak felel meg, felhúzás után a térképen látni fogod a felderített részeket.
- REPAIR PAD:** a sérült egységeket lehet némi pénz-mag ellenében javíttatni.

STARPORT: radar kell, hogy ezt felépíthesd, az egyik legjobb épület (legalábbis szerintem). Ez egy leszállópálya. A Starport menüben ki tudsz jelölni hat egységet, ha van rájuk elég pénzed, menj rá a nagy dollárjelre, és nyomj egy X-et. Egy rövid kis visszaszámolás után egy bazi nagy csapatszallító űrhajó hozza majd a rendelt egységeket, egyébként olcsóbb, mint ha gyártanád őket, sőt még gyorsabb is!

HIGH TECH FACTORY: amolyan technikai center, ha a szállítóhajókat tudsz majd gyártani.

RESEARCH CENTER: kutatóközpont, az uralkodóház és a speciális egységek itt vannak.

PALACE: mindhárom felnek különböző "palotája" van, itt készülnek el a speciális fegyverek.

AZ EGYSÉGEK

Mint már mondtam a leírásban, a három faj között nincs sok különbség, csak néhány speciális egységben. A mindenki által gyártható egységeken kívül tekintsük át mik is azok a dolgok, amiket csak egy-egy uralkodóház tud gyártani.

Atreides: Sonic tank – hanghullámokkal pusztít. Grenadier – gránátos ember. Speciális fegyverük: ■ Fremen és az Air Strike (légicsapás).

Harkonnen: Devastator – egy durva tank, ráadásul ha kétszer nyomsz rá X-et, egy nagy robbanás közben megsemmisíti magát. Sandaucar – kemény gyalogos. Speciális fegyverük: Death Hand Missile – ez egy föld-föld rakéta, de elég pontatlan.

Ordos: Stealth Raider – láthatatlan motor, felderítésre kiválóan alkalmas, viszont a gyalogosok észreveszik, ha nagyon közel mész hozzájuk. Deviator – rakétás tank. Speciális fegyverük a Saboteur – öngyilkosjelölt, saját magával együtt felrobbantja a kijelölt épületet.

A KÜLDETÉSEK

A játék elején mindhárom felnek nagyjából ugyanazok a feladatai, csak kb. a harmadik pályától különböznek. Úgy vettem észre a játékot végigvinni a legkönnyebben az Atreides Házszal, a legnehezebben pedig az Ordos-szal.

1. KÜLDETÉS

Ez egy kis pálya, és akárhogyan kezdés is megegyezik. Fel kell építened egy Refineryt, majd 2500 egységnyi fűszert kell betermelned és feldolgoznod. Ha gyorsan akarsz végezni, miután megvan a feldolgozóüzem add el a főbázisodat. Miután elkezdődik a temelés kapsz egy kis utánpótlást is, bár ellenséges gyalogos egységek csak elvileg vannak a pályán. Kivéve, ha az Ordos-okkal játszol, mert akkor állandóan kapják a csapatokat a levegőből, és folyton támadják a harvesteredet.

2. KÜLDETÉS

Ez szintén mindenkiel ugyanaz. Akárhogyan is vagy a lényeg hogy elpusztítsd a pályán lévő ellenséges egységeket. Általában északon kezdés, és délen van egy kis ellenséges bázis. Figyelj a harvesteredre, mert előszeretettel támadgatják, gyárts le kb. 12 bike-ot, annyi biztos elég lesz a betámadáshoz. Ha van barakkod, tudsz építeni radart is, így hamarabb észre lehet venni a támadásokat.

3. KÜLDETÉS

Atreides: 5000 egységnyi fűszert kell letermelned, építs egy tankgyárat és fejleszd fel, hogy tudj Quad-okat gyártani, ezeket használd védelemnek. Mikor úgy érzed okés a védelem, építhetsz még egy Refineryt vagy eladhatod a főbázist, hogy minél előbb végezz.

Harkonnen: Meg kell semmisítened az Atreides épületeit és egységeket. Szintén fejleszd a Light Factory-t, és Quad-okkal támadj.

Ordos: Elpusztítani a Harkonneneket. A Harkonnen bázis a délkeleti sarokban van, de csak nagy túlerővel támadd meg (kb. 25-30 egységgel) mert ahogy betámadsz, kap egy rakományt egységet csapatszallítókból.

4. KÜLDETÉS

Atreides: Meg kell védened a Fremen-eket, a Harkonnenektől. Ezen a pályán végre lehet már nehéztankgyárat is építeni, úgyhogy szerintem a kicsire már nincs is szükség. Minél hamarabb gyárts egy rakás Combat Tankot és támadd meg a tőled jobbra lévő ellenséges bázist, ha sokat tökölsz, a Harkonnenek kiszűrik a bázisuktól keletre elhelyezkedő Fremen-eket és kegyetlenül lemészárolják őket. A bázison nem is muszáj védelmet hagyni, mert ahogy betámadsz, kapsz pár egység szállítómányt.

Harkonnen: Elpusztítani minden ellenséges erőt (a pályán lévő videótl) amúgy majdnem elhanyagolható, szóval ezen a pályán is feltűnnek a Fremen-ek (ők elvileg a bolygó lakói). Az ellenséges bázis a dél-nyugati sarokban van, jó sok Combat Tankkal támadj be. A Fremen-ek az észak-nyugati sarokban vannak egy fennsíkon, nem elég, ha az ágyútornyokat és az egységeket elpusztítod, de be kell robbantani a barlangjuk száját is, ők ugyanis általában föld alatti barlangokból jönnek elő.

Ordos: A cél elfoglalni a radarállomást (Outpost) Sietch Tabr-ban. A Harkonnenek szöveleztek a fűszer-csempészekkel, és lezárva tartják a városhoz vezető szorosokat is, úgyhogy először ezeket kell megtisztítani. A jobb oldali átjáró a lényeges, a másikkal ne is törődj. Fenn a jobb sarokban van a város (sárga színű épületek), ennek a közepén van egy betonfallal körülvett radar, tisztítsd meg a terepet, küldj bele egy Engineer-t. Engineer (foglalkoztató) akkor tudsz gyártani, ha fel van upgrade-elve a barakkod. Arra is vigyázz, hogy ezen a pályán igen nagy a féreg aktivitás, a csapataim felét folyton elnyelik.

5. KÜLDETÉS

Atreides: Na, ez már egy elég kemény pálya. Főbázis nélkül kezdés. A területen illegális tevékenységet folytat egy fűszer-csempész banda. Először is őket kell elintézni, majd elfoglalni a leszállópályájakat, ekkor megkaphozzák a főbázis autót. Ezután nagyon gyorsan kell védelmet szervezned, mert a Harkonnenek zsoldosokat küldenek a nyakadra. Legalább 4-5 harvesterrel termelj, a minimum tíz őrtorony legyen a bázisod északkeleti részén, mert egy idő után tizenötösével jönnek majd a zsoldosok. Ha sikerül kiépítened egy biztonságos védelmet, gyárts le kb. harminc Combat Tankot, meg pár Missile Tankot (az őrtornyok ellen). És ezzel már megtámadhatod a pálya bal felső sarkában lévő bázist. A cél a sarkokban lévő barakk elfoglalása, de előre szólok rohad kemény védelmi vonalon kell hozzá áttörni!

Harkonnen: Jó nehéz pálya. Meg kell védeni a radarállomást, de már a kezdetektől igen intenzíven támadják, összhangba kell hozni a védekezést a gyártással, majd ha már egy nagyobb csapatod elkészült jöhet a betámadás.

Ordos: 15000 egységnyi fűszert kell letermelni, viszont nincs főbázisod. Rögtön foglald el az ellenséges leszállópályát és a két erőművet, ekkor megkaphozzák a főbázist. A Starporton keresztül rendelj is két harvester-t. Védelmet szintén a bázis észak-keleti részére építs, ezenkívül csinálj javítópádat, tíz silót, 5 Carryall-t és várd hogy betermeljék a kívánt mennyiséget

Na mára ennyit, sikeres hódítást mindenkinek, és ha a Martin is úgy akarja a többi küldetés benne lesz a következő számban.

A Donkey Kong 64 az eddigi legméretesebb platformjáték, amivel valaha volt szerencsém játszani. E sorok írásakor már majd' 30 órát mutat a tiszta játékidő, és még csak alig jutottam át a játék 50%-án. (Igaz, én addig nem megyek el egy pályáról, amíg töviről hegyire át nem vizsgálom.)

Meglepő módon azonban a hosszúság a DK64 esetében nem azonos ■ nehézséggel. Úgy érzem, jóval könnyebb, mint a Mario 64, vagy a Banjo-Kazooie. Nem is a keresgéléssel, hanem a megfelelő személy kiválasztásával megy el az idő – gyakorlatilag mind az öt figurával végig kell járnunk a helyszíneket. S mindezt csak azért bocsátottam előre, mert a fentiekből kifolyólag még nem teljes az alábbi tipphalmaz – viszont úgy érzem, így is eléggé használható.

KEZELÉSI ÚTMUTATÓ

Bár ez még itt nem éppen tipp, de talán nem mindenki van tisztában vele, hogyan is "működnek" a Donkey Kong stílusú játékok. Mármint arra gondolok, hogy vannak a "fogyóeszközök", amelyek újratermelődnek, és vannak ■ fontosabb tárgyak, amiket csak egyszer lehet felvenni – konkrétan: az érmék, a banánok, és a tervrajzdarabok. Nos, ha már egy pályán sok mindent összeszedtünk, nyilván tudni szeretnénk, hogy melyik majmunknak mi hiányzik még. Ezzel kapcsolatban a pause menüben tájékozódhatunk. A Startot lenyomva először az általános "hogylétünkéről" kapunk infót, ám ha továbblapozunk az R-rel, az összes Kong teljesítményét végignézhethetjük az adott pályán, még tovább lapozva pedig a "globális" értékeket tanulmányozhatjuk. Hogy tehát mi van még hátra, azt a második lapról olvashatjuk le. Ez főként akkor fontos, ha 100%-os teljesítményre törekszünk.

A BANÁNTÜNDÉREK BONUSZAI

Nem tudom mennyien vannak, akik hisznek a Banántündérekben, de aki a Donkey Kong 64-gyel játszik, az jobban teszi, ha hisz bennük – ugyanis misztikus üzemmódok tárulnak fel a segítségükkel. Mindössze annyit kell tennünk, hogy begyűjtjük őket. Igen ám, csak hogy tündéreket nem lehet szimplán pusztán kézzel fogni!

Egy varázslatos fotóapparat kell az elfogó hadművelethez, amit a tündérek királynőjétől kapunk meg. A pályákon – csakúgy mint löszert – filmeket magunknak kell szereznünk a gépbe.

A királynőt értelemeszerűen a tündérek szigetén kell keresni – a nagy tündérfejnél (5-ös portál). Csak Tiny Konggal lehet bemenni hozzá, hiszen az apró tündérek olyan apró kapunk közlekednek, amin csak összezsugorodva lehet bemenni.

A fényképezéssel kapcsolatban pedig nem árt tudni: akkor van fókuszban a fotó alanya, ha alul az arc mosolygósra vált! Attól függően, hogy mennyi tündért sikerült már lencsevégre kapnunk, az alábbi üzemmódok nyílnak meg a főmenü Mystery címszáva alatt:

■ Két Banántündérért kezdésnek megkapjuk a DK THEATHER-t. Ha kívánjuk, megállgathatjuk vele a bejelentkező rap-dalt, avagy továbblapozva a dolgot újra végignézhethetjük az összes – addig már látott – közjátékot.

■ Hat Banántündért lefotózva miénk a DK BONUS mód. Bonusz mini-játékokat játszhatunk speciális arénákban Kongjaink régi ismerőseivel, Rambival, a rinocérosossal, és Enguarde-dal, a kardhallal.

■ Tíz Banántündér elfogása után egy még érdekesebb üzemmóddal gazdagodunk: a BOSSES móddal. A K.Rool által felbéralt főnökökkel csatázgathatunk.

■ Tizenöt Banántündér nyitja meg a KRUSHA BATTLE-t. Ez tulajdonképpen Battle Mód, csak éppen a rosszarcú Krusha lesz a karakterünk.

■ Végül amennyiben húsz Banántündér van már a filmtekercseinken, megnyílik a CHEATS opció. Ezt talán már nem is kell lefordítanom: csalások közül mazsolázgathatunk – néhány egészen jópofa közül.

Ugyan szorosan nem egészen ide tartozik, de még egy dologra azért felhívnam a figyelmet: ■ tündér nem csak a fényképezőgépét adja oda, de egy új mozdulatot is megtanít. Utána ha folyamatosan nyomva tartjuk a B-t, elősott cuccokat keríthetünk elő. Magyarul: ahol földkupacokat látunk (pl.: sok helyen a majomváltó hordó alatt), speciális érméket áshatunk ki – érméket, amelyek mindegyik Kongunk vagyonát öt tallérral növelik.

A NINTENDO ÉRME

A Nintendo érme elnyeréséhez az eredeti Donkey Kong automatával kell játszani. Persze nem a játékkeremben, hanem K.Rool szigetén, a gyárban. (Ahhoz, hogy Donkey meg tudja húzni a gépet indító kart, előbb azonban meg kell vásárolni a megfelelő varázslalt Crankytól.) Nem egyszerű feladat az automatával játszani, mivel sajnos mindössze egy életet kapunk. (Ráadásul egy az egyben az eredeti gép lett átkonvertálva, úgyhogy mindannyiszor végig kell nézni a bejelentkező "intro" is.)

Ha teljesítünk négy szintet, először ugyebár egy aranybanánt kapunk – mint minden más mini-játékért a kaland során. A géppel azonban újra játszhatunk, és ha még egyszer sikerül a bravúr, úgy a Nintendo érme a jutalmunk.

A RAREWARE ÉRME

Egy újabb jópofaság az alkotóktól. Cranky mindig hangoztatja, hogy 15 banánmedálért cserébe van valami meglepetése a számunkra. Nos, ez a meglepetés nem más, mint egy újabb retro-játék: a Jetpack, amit Cranky komputerén játszhatunk. (Régvolt Spectrum-rajongók kellemesen nosztalgizhatnak, hiszen ez is 100%-os konverzió.)

Amint Cranky is mondogatja: itt aztán megtapasztalhatjuk, milyen is egy "igazi játék". 50.000 pontot kell összegyűjtenünk ahhoz, hogy megkapjuk a Rareware érmét.

AZONNALI ÁLLÓ ÚSZÁS KÖZBEN

Ha úszás közben lenyomjuk a nézelődés gombját (felső C), Kongunk azonnal megáll. Ez a momentum annál a bonusz-játéknál különösen jól jöhet, ahol egy dézsából kell kihalásznunk érméket, s a kamera egy roppant idegesítő felülnézetben marad. Ha ugyanis megállunk körülnézni, kellően pontosan "belöhetjük" az irányt.

ENERGIA - DINNYE NÉLKÜL

Az evésnél van egy sokkal egyszerűbb módszer arra, hogy felgyógyítsuk Kongjainkat. Csak keresnünk kell egy hordót, ahol karaktert válthatunk. Még ha valójában eszünk ágában sincs mást választani, használjuk csak a hordót, s lám: makkegészségesen jövünk elő.

ÚJRAJÁTSZANI A MINI-JÁTÉKOkat

Bosszant, hogy eltűnnek a mini-játékok, miután teljesítettük őket? A problémára Snide tud gyógyírt nyújtani. Miután visszavisszük neki az össze (40) tervrajzdarabot, egy bonusz-menüt nyit meg, mellyel újra lehet játszani az összes korábban látott mini-játékot.

Hol vannak fogva tartva a többiek? Íme, hogyan és hol szabadíthatjuk ki a többi karaktert:

- **Diddy:**

A Jungle Japes (első) pályán menjünk Donkey-jal (bár mással úgysem lehet) a dombokhoz, s löjünk rá a három kókusziós kapcsolóra a rácsok felett. Diddy rácsa ezek hatására nyílik.

- **Lanky:**

Lanky a sivatagos Angry Aztec pályán kell keresni. Először is szabadítsuk ki a lámát, amihez teljesítenünk kell Donkey "Blast Barrel" pályáját - azaz a Donkey-fejes platformmal fellöve magunkat hordóról hordóra kell haladnunk az égben, mígnem elérkezünk a DK emblémáig. A láma ekkor eltűnik, s majd csak később (ugyanezen a pályán) a lávas templomban látjuk újra. (Amelyik templomnak az ajtaján ott látható Llama feje.) Bent megint ■ Donkeyre van szükségünk, ■ a megfelelő platformon dobolni kell vele! Erre a láma felébred, és a lávát vízzé változtatja. Ezután már csak le kell merülni, megkeresni a szűk kis járatot, s máris ott állunk Lanky cellája előtt...

- **Tiny:**

Tiny szintén az Angry Aztec pályán raboskodik. Érte Diddyvel kell mennünk. A legelső templomba belépve egy kapcsolóval kiölthetjük a szobrok nyelveit, s azokon felugráthatunk egy magasabb szintre. Onnan a szemben lévő kapcsolót ■ pisztolyunkkal kell működtetni, majd átjutva a túloldalra értelemeszerűen zenélni kell a gitáros platformon. A zene hatására fény áramlik be, ami megolvastja középen a jeget, a víz alatt pedig járatokra bukkanunk. Menjünk abba a terembe, amelyikben betűk láthatók. A Diddy ábrázatával ellátott kapcsolót működtessük a Chimp Charge mozdulattal (Z+B), melynek eredményeként platformok jelennek meg a be-

tűk alatt. A platformok segítségével (no és továbbra is a Chimp Charge mozdulattal) pedig kibetűzhetjük a "KONG" szót, ami Tiny börtönét nyitja.

- **Chunky:**

Chunky ketrece a gyárban (vagyis a Frantic Factory pályán) az egyik terem plafonjáról lóg - ott, ahol a gyár áramellátó házikója is van. A sarokban egy elég éles szögben dől csövet figyelhetünk meg, amiről ugyan lecsúsznak az átlagos képességű Kongok, de Lankynek nem jelent problémát felkapaszkodni rá. (Mármint miután megtanult Crankytól kézen járni.) Felmászva a csövön egy kapcsolót találunk: arra ráugorva szabadíthatjuk ki az utolsó majmot.

A FŐELLENSÉGEK

Végezetül néhány szó a főgonoszokról - a teljesség igénye nélkül. Army Dillo, az armadillo, és Dogadon, a lávasárkány még nem jelenthet problémát. Amikor támadnak, ki kell kerülni őket, amikor pedig megpihennek, a képükbe kell hajítani a TNT-s hordót.

Az első keményebb küzdelem a gyárban vár ránk. A sakktáblaszerűen elrendezett platformok közti szakadékokat csakis Tiny Kong helikopterező mozdulatával lehet áthidalni. Ellenfelünk, a "ajándécsomag" jó darabig csak utánunk ugrál, de talán hamarabb megunkja az üldözést, ha mindig a helyére ugunk, azaz folyamatosan helyet cserélünk vele. (ő magasabban ugrik, tehát eltalálni nem fog minket.) Ha végre megáll, és előbújik a dobozból a bohóc, két kapcsoló jelenik meg a küzdőtérben. Nekünk csakis azt szabad használnunk, amelyik ugyanolyan színű mezőn van, mint a bohóc. Eképpen ki játszva az ellenfelünket néhány menetben áramot kell adni a bohóc mezőjére - vigyázat, mert idővel a jómadár lézerezni kezd, meg még láthatatlanná is válik! (Ha leesünk az nem baj, de ha eltalál, az annál inkább!)

A Gloomy Galleon helyszínén amint az elvárható, vízben zajlik a végső összecsapás. Ezúttal Chunky a főszereplő: motorcsónakban ülve egy öt darabból álló lézerfegyvert kell elővarázsolnia, s azzal megsemmisítenie a tó közepén tomboló óriáshalat. A darabok előhozásához DK emblémákon kell átszáguldanunk, ami a rövid idő, no meg ■ rossz látási viszonyok miatt (teljes a sötétség) nem csekély figyelmet kíván. A leggyorsabb megoldás talán az, ha körbe-körbe száguldunk, s úgy csapunk le a feltűnő emblémákra. Ötször egymás után kell támadást intéznünk ■ hal ellen: közben az egyre vadabb lesz, míg az emblémák pedig egyre kisebbek...

A gombaerdő végén megint csak Dogadonnal kerülünk összeütközésbe. ő továbbra sem veszélyes ellenfél: csak annyi a különbség, hogy ezúttal durvább tűzfalakat fúj (ami elől szimplán elmenekülhetünk), s ezúttal Chunky az ellenfele, aki a TNT-s hordók után mindig egy Giga Gorilla hordót is kap, amivel úgymond egy súlycsoportba kerül a sárkánnyal... Nos, egyelőre több főnökkel én még nem találkoztam, úgyhogy a többiekéről még nem tudok nyilatkozni. Sebai: marad a következő számra is valami.

TOMB RAIDER 4 VÉGJÁTSZÁS 1. RÉSZ

1., ANOKE WAT

Kezdekör egészen 1984-ig megyünk vissza az időben, amikor is Lara még fiatal kislányként tanulgatja a régészetet. Ezen az úgymond gyakorló pályán mindössze annyi lesz a feladatod, hogy tanítod és mentorod utasításait követve kicsit belekóstolj az életbe (no meg a játék mozgásaiba). Ezen a pályán a titkos helyeket még arany koponyák szimbolizálják, amiből nyolcat összegyűjtve, a pálya végi elágazásnál a nehezebb próbatételnek kell majd megfelelni.

Szóval indulj el és rögtön az első lépcsőn, amin lelépkedsz, fordulj balra. A kis kiugrón találsz az első koponyát. Ezután kövesd az öreget – arra azonban ügyelj, hogy mindig mögötte menj! Ugyanis rögtön itt az első hely, ami könnyen megszívathat: rejtett tuskék a padlóból. A "mester" azonban máris intézkedik és kézi csavarójával semlegesíti a csapdát. Ezután jön az első ugrólecke. Simán át kéne ugrani a vízzel keresztetett szakadékon, azonban inkább ess bele. Hogy miért? Mert itt találsz a második koponyát. Most már át tovább mehetsz. A következő kis szobában összefutsz az első ellenséggel: egy vaddisznóval. Annyira nem veszélyes a helyzet, csak arra gondolj, hogy nálad nincs semmi fegyver, s azért ez a kis malac sebezni így is tud. Legegyszerűbb, ha felugrasz a kis kiemelkedőre és megvárod, míg Von Croy kinyírja neked. Ez a taktika egyébként a pálya további részein is előszeretettel alkalmazandó! Szóval itt a következő próbatétel, az ugrás nekifutásból. Nem tudom, lehet, hogy én vagyok a béna, de elsőre annak rendje és módja szerint szépen lepotyantam. Ami persze jól is jött, mert legalább megtaláltam a harmadik koponyát a jobb sarokban. És akkor itt be is lehet vetni egy kis trükköt. Még élt bennem a kép a Tomb Raider első részéből, és hátat fordítottam a lejtőnek. Csináltam egy hátra szaltót, majd ugrottam egyet előre. És mivel így sokkal méretesebbet tudtam ugrani, mint amit alapból a kapaszkodás megnyomásával máris ott teremtem, ahová szerencsétlen "öreg" a hagyományos átugrom módszerrel próbálkozott. Na, de haladjunk tovább, hiszen itt a következő megmászni való: egy fal. A sarokban állj szemben a fallal és kapaszkodj meg. Majd így lógva, kezdj el oldalazni. Egy idő után már elég tágas lesz a hely ahhoz, hogy felmássz. A kanyarfolyosó után egy méretes kis medence tárul elé, amibe máris ugorhatsz egy fejest. Lent az alján ott a negyedik arany koponya, de még mielőtt kiúsznál a szabad levegőre, van ott egy kis oldalfolyosó... Jutalmul, hogy beúsztal ide, kapsz egy kis és egy nagy elsősegély csomagot. Most keresd meg a felszínen azt a partszakaszt, ahol ki tudsz mászni. Itt rögtön balra lesz egy nagy kar – ezt kéne megnyomni úgy, hogy elé állsz. Ezzel a magát be nem vizesítő Von Croy is át tud jutni a túloldalra. Fussatok tovább, ahol is egy újabb mozdulat eljáratására kerül sor: a függeszkeszkedésre. Egy vékony kis csíkon, a nagy terem felé kell végigfüggeszkeszkedni. A feladat nem nehéz csak látványos. Ezután újabb kapcsolókat kell megnyomni, előtte azonban fel kell mászni a falon lévő létrán. Utána máris szabad az út a szabadba. Meg a két kis mocsok disznóhoz. Próbálgat meg

eltűnni előlük, ugyanis a jobboldali sarokban ott az ötödik arany koponya. Ha még üldöznek a malacok fuss el jobbra, van egy kis beugró. Véletlenül pont ez a helyes útirány is, úgyhogy folytathatod a kalandozásaidat. Lefutva a lépcsőn egy olyan terembe jutsz, ahol nem érdemes futnod, ugyanis a padlón szétszórott törmelések sebeznek. Plusz van itt egy rohadt nagy átverés, ugyanis a fazon balra fut, inspirálva téged, hogy kövesd, viszont az arany koponya meg a jobboldalon pihen a földön... Cseles. Majdnem bedőltem neki! Újra a szabadban, csak a továbbjutást meggátolja egy rohadt nagy kő. Ezért kell neked bemásznod abba a pici kis vájatba, aminek bal leágazásánál a hetedik koponya leledzik. Viszont az eredeti folyosó egy óriási terembe vezet, ahol jól láthatóan pórul járt valaki. A kezében meg egy jóképű kis hátitáska lóg... Na, több kellett Larának, van egy új hátizsákja... Van még itt egy kapcsoló, amit a továbbjutás érdekében nem árt meghúzni, erre gördül el az az óriási kődarab. A következő jelenet ismét akcióban dús lesz, hiszen egy csapdákkal teli folyosón kell lefutni. Ehhez nyújt segítséget a sprintelés. Miután vége az ugrándozásnak egy térre érkezel, aminek az egyik sarkában találsz a nyolcadik, s egyben utolsó koponyát. Most már odamehetsz a kijárathoz, ahol is Von Croy méltónak talál arra, hogy a bal oldali – nehezebb próbatételre vigyen magával.

Ami nem lesz egy nagy ördöngösség, csak könnyen rá lehet látni. Arról szól a dolog, hogy Van egy kis vájat a bal oldalon, amibe felmászva egy emelettel feljebb tudsz jutni. Itt van egy óriási szakadék, viszont egy kötel is. Gondolom nem nehéz kitalálni, hogy egyik partról a másikra a kötel segítségével kell átjutni. Nehezítés annyi van, hogy ha elvited az ugrást, és megalánsan leesnél, a kemény betonon vesztes egy kis energiát (a könnyebb úton víz van alattad). Egy szó mint száz, ugorj át, húzd meg a kapcsolót, és menj le a földszintre, ahol máris töltődik a következő pálya.

2., RACE FOR THE IRIS

Ezen a pályán tulajdonképpen nagyon egyszerű dolgod lesz: egy versenyt rendez neked Von Croy, ahol is egy csapdákkal és akadályokkal teli pályán kell átmelegedned és a célhoz érned. Na, ez így szóban nagyon egyszerűen hangzott, de ha mind a 8 koponyát sikerült begyűjtened, akkor itt akkórát fogsz szívni...

... mint én. Elég az hozzá, hogy ne keserítsen el, ha már tízszer haltál meg ugyanott – próbáld meg bemérni az akadályok nehézségét. Utána, hogy miként lehetne őket megoldani. Aztán már csak fel kell térképezned a pályát – hogy melyik elágazás a kamu, és melyik a helyes út –, s a legrosszabb esetben is fél óra alatt túl vagy az egészen. Itt egyébként végleg kiborul a bili, mert a mester a helyett, hogy egy ókori kötéltárlán fejtené a hieroglifákat, rögtön holmi kapcsolók, meg szerkezetek után kutat. Esküszöm, mintha valami kincs lenne ott. Aztán annak rendje és módja szerint, a kapzsiság megbosszulja magát és tanítónk eltűnik a süllyesztőben, mi is csak épphogy ki tudunk menekülni az omladozó barlangból.

3., THE TOMB OF SETH

Ezen a pályán már napjainkban járunk, és végre van fegyverünk is. A helyszín Egyiptom, ahová Lara egy ismeretlen megbízó érdekében látogat, hogy megszerezze a Horus amulettet.

Kezdséknél rögtön nézz szét magad mellett, és a hátad mögött, mert két világító egységcsomag hever a földön. Pár lépéssel lejjebb pedig megtalálod a következő ütős fegyvert a Shotgunt. Lépkedj tovább a fátylós fazon után és nemsokára egy nagy medipack-ba botlasz. Aztán meghozza az ismeretlen az első komolyabb ellenséget egy kutya formájában. Nem lesz nehéz megölni, csak olyan váratlanul ért ez a szívós, ugatós vadállat. Miután végeztél vele a kis kifutón végigszaladva ugorj át a szemközti lévő kiemelkedésre, ahonnan ismét felvehetsz egy nagy gyógyítást. Tovább a kis folyosón tudsz menni, de még van miért körülnézni!!! Rögtön jobbra lent a sötétben lapul egy kis gyógyítás, de ha hátra mész, és a kis kiugrón felkapaszkodva átugrasz a szemközti üregbe, akkor a ugyancsak egy gyógyítást találsz, de a hang arra enged következtetni: ez egy titkos hely is volt egyben.

Most már folytathatod az utadat – a kis ajtó után egy nagy teremben találsz magad. Mielőtt bármit is tennél, azonnal fordulj jobbra és fuss le a kis folyosón. Egy újabb terembe jutottál, ahol a fülparttól egy óriási szakadék választ el. Seba! Ess le nyugodtan, ugyanis egy pici elsősegélycsomag és a járatban a titkos helyen kívül egy Shotgunba való töltény is rejtőzik. Mássz vissza és fuss fel az előbbi terembe. A baloldali falnál van egy költömb, ami az előtte lévő lapra léve tüntethetsz el. Egy-egy lyuk van a falon – nézz be mindegyikbe. Annál is inkább, mivel az egyikben egy nagy egészségügyi csomag leledzik. De a jobboldalon az ajtó mellett, mintha be lehetne mászni a sötétbe... És igen. Volt is ott egy jelzőfáklya. A továbbjutáshoz a kis jobbra nyíló folyosón kell lefutnod egy homokkal teli terembe, ahol most már át tudsz menni a termen, hogy feldobd az apró egészségügyi csomagot és a fél szemet. Ezzel együtt kinyílt a továbbjutást rejtő ajtó is. Az újabb terembe érve feltűnhet egy nagy költömb ott középen, egy szemet ábrázoló faldísz jobboldalt, azonban a fazon mégis egyenesen megy tovább. Szerintem menj utána te is, annál is inkább, mert megtalálhatod a hiányzó szemrésztételt, s a meglévővel kombinálva máris beleillesztheted a falba. Ezzel kinyílt egy újabb ajtó, és még erre is kéne menni, azonban az a költömb még mindig ott árválkodik a szoba közepén. Mássz fel rá, majd az ott található kötéltre és ugorj át a szemközti ajtóhoz. A hang szerint ez is titkos helynek számít, de csak a te ügyességeden múlik, miket tudsz itt feldobni. A kis árkából (ahol most is állodogalsz) jobbra ugorj ki. Fuss el a rövid szakasz végéig, majd ugorj egyet előre. Így a kis kiemelkedésre jutottál. Vedd fel a kis Medipackot, majd a téled jobbra lévő szikláról ugorj át a szemközti peremre. Itt már fellelegezhetsz, ugyanis nem bántathat az az átkozott forgó tuské, ami körbe-körbe kering a teremben. Vedd fel a fátylót középről, majd mielőtt továbbmennél egyenesen fordíts hátat, és így ess le. Hogy miért? Mert így nem zuhansz olyan nagyot és tovább gondol-

kozhat, azon, hogy miként is kéne továbbmenni. Fordulj meg, és pillants le egy kicsit. Nem messze téled ott egy kis kiemelkedés. Na oda kéne átugrani. Bár ez egy kis energiavesztéssel jár, de várd ki a végét! Fordulj be a sarkon, de előtte élesítsd be valamelyik fegyvered, mert 3 kutya ólálkodik. A folyosó végén ess le nyugodtan, majd vedd fel a téled jobbra lévő UZI-t. Igen, ezért kellett ennyit szenvedni. Itt a kis lyukon jutsz vissza egy terembe, ahonnan csak pár lépés az a szoba, ahol a felszedett szemet használnod kell. Rakd be a falba, és máris új dimenziók nyílnak meg előtted (előtte még lódd le a két mocskos kutyát).

Hü, mindenit. Ez aztán nagy terem. Van is benne, vagy félszáz ajtó! El is tévedtem egy időre, míg rá nem jöttem, hogy a fátylós ürgét kellett volna követnem. Hát, akkor szépen visszamásztam a kezdőponthoz és a baloldalon lelépcsőzve majdnem bementem az ajtón – ha be nem estem volna a lépcső mellé. És hoppá. Volt is itt egy tölténytár az Uziba, a szemközti falon átugorva pedig egy kis energiacsomagot találtam. És akkor végre visszatértem a kitaposott ösvényre és bevágtattam a baloldali ajtón. A teremben már ott álldogált a barátom, aki meggyújtotta a vizet, s misztikus módon kinyílt az ajtó. Az újonnan megnyílt folyosó egy idő után kétfelé ágazott, és mivel a fátylós ürgé a zárt ajtóhoz ment, úgy gondoltam elnézek a másik irányba. A zöldre festett falak nem tudtak megijeszteni, és a kis üregben is észrevettem a kis medipacket. Tovább menve nemsokára egy teremben találtam magam, ami fel volt vízzel. Mivel nem tudtam mit csinálni a mellékjáraton mentem tovább. Az utam végén ismét egy termet találtam, de innen már végképp nem volt kiút, úgyhogy meghúztam a kötelet a bejáratnál. Erre az alattam lévő teremben kinyílt az ajtó, és a fátylós barátom be tudott menni felgyújtani a medencét. És most jön egy olyan ügyességi feladvány, ahol először elakadtam a játékban. Itt gondolkodtam először azon, hogy miért is vagyok tesztelő, ha még egy ilyen ártatlan feladatot sem vagyok képes megoldani. Aztán Szűcs Gabi barátom megmentette a leírást és elárulta a megoldást. Köszönet érte. Szóval, menj vissza a kis folyosóra és csússz le a lejtőn. Fuss végig a járaton – így egy újabb kötéltérre érkezel. Húzd meg, ezzel lenullázod a feladatot. Ha bármit elrontasz, mindig ide kell majd visszajönnöd. Vedd fel a töltényeket a földről, és irány előre a terembe. Amint rálépsz az első világító szimbólumra a padlón kigyullad egy fátyla a szemközti ajtó felett. Na, ebből van még további négy. Természetesen az a cél, hogy mind az 5 fátyla égjen, no de ezt hogyan lehet elérni? A padló kockakövekből van kirakva, s ezekből van 5, ami ki van jelölve azáltal, hogy fényesség jön belőlük. Ezekre kell ráugrani egymás után. Ha lelépsz, vagy gyalogolsz a kövekről, kezdheted az egészet elölről. Ha sikerült, az utolsó lapnál kinyílik a kijáratot elzáró rács, és felveheted a homokórát. Menj ki a folyosón, így visszajutsz a fő terembe. Balra kezdj el futni, ahol hamarosan megjelenik a fátylós alak is. Kövesd egészen addig, amíg be nem fordul balra. Ez lesz majd a helyes irány, de van itt még feltérképezni való! Ha itt egyenesen felmászol a falon (hát igen, van akinek még jó a szeme),

akkor találhatsz egy kart. Told előre, ezzel kinyílt az alattad lévő kis szoba ajtaja. De még nincs vége a titkos helyeknek. Alj meg, kb. 45 fokban balra a szoba közepe felé. És a kis kiemelkedésről ugorj előre. Elvileg a nagy Szfinx fején kell, hogy landolj. Ez nekem sem ment elsőre, nem kell elcsüggedni, inkább menteni kell... Szóval ott állsz a fején. Sétálj el a másik végébe és balra fordulva láthatod, hogy a falban van egy kis üreg. Oda kéne átugrani. Na, egy újabb titkos hely. Van itt egy elsősegélycsomag és egy Shotgun lőszer. Csússz le a sárga kövön és menj vissza a létra aljához. A kinyílt ajtón jobbra menj be és szedd fel a löszert, meg az energiát. Oké, nincs több titok a pályán, már csak be kéne fejezni. Menj be jobbra az öreg főszer után jobbra, aki miután kinyitotta az ajtót, kicsit inába szállt a bátorsága és elszaladt. De te ne tedd ezt! Menj be a terembe, vedd fel a kő közepéről a patronát, és mássz fel a szembe a szoborhoz. Helyezd el a kezid között a homokórát, minek utána megindul az ég, és végtelen számú homokszem kezd el szállingózni az égből. Fordíts hátat mindennek és menj vissza a Szfinxes terembe, ahol most már középről eltűnt a sok homok és kinyílt a Szfinx szája. Kapaszkodj meg a peremében és préseld be magad a kis vájatba. Miután már fel tudsz állni, azt javaslom ments egyet, mert a következő pálya kicsit trükkösen fog kezdődni. És akkor kezdj el lecsúszni a lejtőn...

4., BURIAL CHAMBERS

...majd úgy körülbelül fél távnál látni fogsz egy lyukat a plafonon. Na ide kellett volna felkapaszkodni... Állás betölt, egész kezd elölről... Amúgy ezt titkos helyként tartja számon a gép, valamint találhatsz egy nagy energiacsomagot. Most már nyugodtan csúszhatsz tovább a lejtőn, és elkezdődhet végre a negyedik pálya.

Egy kart látsz leérkezési pontod mellett. Rántsd meg, ezzel kinyílik az előtted lévő ajtó. Ahol ha nem vagy figyelmes, megint nyakad törheted, ugyanis itt egy újabb szemét csapda. Amint belépsz a terembe egy kis üregbe kerülsz, s a falon elkezd ketyegni valami óra. A földön találsz egy csillagot – ezt vedd fel, majd gyorsan ugorj ki a baloldali résen. Ha még időben voltál életben maradtál, ha nem meghaltál. Ugyanis az időzítő szerkezet egy csomó tüskét rakott ki a falra. De, legalább kijutottál. És nem is akárhová, mert itt egy újabb rejtett szoba. A földön egy Shotgun töltény hever, amikor ezt felveszed, automatikusan kinyílik az ajtó. Menj tovább az egzotikus folyosókon, azonban hamarosan ismét tüskés csapdába ütközöl. Az a lényeg, hogy ezek időnként kinéznek a földből, természetesen ekkor kell őket békén hagyni. Amikor azonban visszahúzódnak a helyükre futás – de gyorsan. A sarkon túl lesz két váza. A bal oldalt szélőve egy kisebb energiacsomaggal gazdagodsz, majd menj tovább, keresztül az újabb tüskés csapdán. Csússz le a lejtőn, majd helyezd be a csillagot a helyére a falon. Erre beindul az áldás, nézz csak szembe mi van ott... Hát igen, ezek a forgó kaszák nem biztos, hogy jó óment jelentenek. Az a lényeg, hogy átfuss a kis ösvényen és átugorj a szemközti ajtóba. Ezt nehezítik ugye a

forgó pengék. Aki azonban nagyon franzo akar lenni és bizonyítani, azoknak rejtették oda a placó közepére a Shotgun töltényt, vagy magát a Shotgun a baloldali kis különálló kockára. De a földön is van cucc: az egyik sarokban egy kis energiacsomag lapul. Oké, vegyük azt, hogy ájtutottál. Menj tovább, mire kisvártatva egy terembe érsz. Középen fekszik egy pali, és szinte hív, hogy menj oda hozzá, de egyelőre messze kerüld el! Balra a sarokban van egy kis energia, de ez még nem minden. Menj be a terem végi ajtón, szaladj át a folyosón és az újabb terem bal végében lévő mélyedésbe ess le. Nini, egy rejtett járat. Nézz be, és a titkos helyen kívül találhatsz egy Shotgun löszert, meg egy kis energiát. Most menj vissza a szoborhoz és a nyakából szedd ki az amulettet. Erre megindul egy irtózatós lávafolyam. Menj vissza az előbbi terembe, ahol most már eltolhatod a középen állógáló szobrot. Először pár lépést előre, majd utána balra. Így pont egy nyomógomb tetején fog állni, ami egy rejtékajítót fog megnyitni az egyik múmia mögött. Jézus Mária, ezeket a rongyhasárokat még megölni sem lehet! Vedd fel a kis energiacsomagot a szobor mellől, majd kezdj el a szemközti múmia felé haladni. Amint közelebb érsz hozzá, elkezd követni. Ne törődj vele semmit sem, egyszerűen ugord át. Ess le a kis járatba, ahol egy kisebbfajta barlangba jutottál.

Fuss a világosság felé, öld meg a rád rontó kutyákat, majd a baloldali lépcsőn kezdj el felfelé futni. De rögtön ess is le annak a jobboldalán, ugyanis van itt egy újabb titkos hely és egy nagy energia. Kapaszkodj vissza és folytasd a lépcsőzést balra. Fuss át a hídon, öld meg a lépcsők tetején sziesztázó kutyákat és szaladj tovább. Ess le az alattad lévő platformra, majd nézz jól körül. Egy terem fekszik alattad, ami megint tele van aljas tüskékkel. Balra föléd fenn van egy kis vájat, ott lesz a következő titkos hely, meg egy Shotgun töltény. Csússz vissza a padló szintre, majd szaladj át a tüskék alatt. Utána fordulj balra, kapaszkodj fel a kockákra, mássz fel a létrán, míg egy kis terembe nem jutsz. Nyomd át a kapcsolót, mire a bejárat alatt kinyílik a rács. Menj be oda, mássz fel a létrán és nyomd meg az újabb kart. Ezzel eltekered a szobát. Na itt ijedtem meg másodszor, hogy el fogok akadni, ugyanis sosem szerettem, amikor egy játék bizonytalanságban tart. Menj vissza a terembe és ess be az első lyukon. Persze ha kapaszkodsz és úgy ereszkedsz alá, nem sérülsz. Ezt egyébként még elég sokszor tudod majd hasznosítani! Lent vedd fel a csillagot, fuss végig az egyetlen úton, majd kapaszkodj fel a létrán. Ugorj át a szemközti kockára, majd a tüskék mellett állva fordulj balra. Kissé lejjebb van egy beugró, oda kéne leugranod. Nem nehéz, csak könnyű elrontani. Miután leérkeztél ess le a lyukon, de gyorsan kapaszkodj is meg a falba ágyazott részekben. Mássz le, ahol egyelőre még élettelelen múmiák hada köszönt. Húzd meg a kötelet, mire kinyílik az előtted lévő ajtó, de felkelnek ezek az átkozott szörnyek is. Fuss el a szemközti falhoz és mássz fel rajta. Ismét ott vagy a nagy teremben, de szerencsére már az előbbi kötérlángatással visszafordítottad eredeti nézetébe. Mássz fel a jobboldali kockára, aztán még egy szinttel feljebb és rakd a csilla-

got a helyére. Ezzel megjelent egy kötél a hátad mögött. Erről a helyről pont el is tudod érni. Lengj be rajta, majd célozd meg a szemközti területet. A kis állványról vedd fel szkarabeusz talizmánt, majd folytasd a barangolást az állvány mögött. Fuss le a lejtőkön, és időközben intézd el a kutyákat. Ess ki az ablakon, mire ismét a nagy barlangban találod magad. Fordulj balra és fuss fel a lépcsőn. Tartsd az irányt egyenesen, így a nagy sárga falhoz érkezel. Mássz fel a falon, lödd szét a két vázát és gyűjtsd be az energiát, valamint a Shotgun töltényt. Mássz fel a kis szobába és az állványzatról markold fel az arany szerpentint. Erre lezáródik a kijárat és életre kelnek a földön heverő zombik. De semmi pánik! Van ott a falon egy kis lyuk. Na, oda kell felmásznod. Az alagút végén azonban pihenés helyett újabb rémálom vár. Amint kiesel a homokra, máris megindul feléd a plafon. Oké, ebből még James Bond sem csinálna nagy ügyet, de a plafonból meg tuskék lógnak ki!!! Hát akkor futás. Indulj el a terem bal felső sarkába, ugyanis az az egyetlen hely, ahol biztonságban leszel. Miután befejeződött a borzalom, mássz ki a barlangba, fordulj be a sarkon és vedd fel a nagy csomagot ott a homályba. A lyukon kell majd kimenned, ami a padlón van, de vigyázz. Ha nem a kis kockára esel először olyan nagyot esel, hogy belehalsz. Szóval ess le a nagyterembe. Most menj a barlangvégi ajtóhoz és menj be rajta. Mássz át a kövön és menj be a homokkal teli szobába. A szemközti falon két nyílás is van. Az egyikbe rakd a szerpentint, a másikba a skarabeuszt. A hatás nem marad el. A terem elkezd megtöltődni homokkal, és az a halottnak hitt múmia is üldözőbe vesz téged. Nem kell bepánikolni, egyszerűen csak el kell futni előle. Miután betelt a terem mássz ki a kis kiemelkedőnél...

És igen. Valami megcsillant ott a távolban. Csak nem a kijárat? Oh, micsoda szerencse – újra a szabadban! Animáció következik, melyből kiderül, sikerült megszerezni az áhított amulettet, s most kicsit szemügyre veszi Lara, hogy miért is volt ez ennyire életbevágóan fontos. Bár nem volt volna, mert amint olvassa fel a szöveget egy rettenetes szörnyet szabadít fel. Set – a szörnyeteg – ereje hatalmas, még a világot is képes pusztulásba taszítani. De ez most kisebb probléma annál, mint hogy a fátylós fazon megint itt van, csak most pisztollyal a kezében a fejünkhöz szegezi azt. Na, de ebből a helyzetből sikeresen kikeveredtünk, úgyhogy nézzük mit hoz a következő pálya?

5., VALLEY OF THE KINGS

Na tessék. Alig hogy betöltődött a pálya, máris lövöldözéssel kezdődik. A szitu tehát adott, jó lenne minél kevesebb energiavesztéssel kicsinálni az összes gazficót. Mindegyikük elejt valamit, vagy egy energiapakkot, vagy valami löszert, de a lényeg az a slusszkuclis, amit az utolsó áldozatnál találsz. Ezt felvéve kezdheted üldözőbe venni a fátylós fazont, úgy hogy beszálssz a kocsiba. Előtte azonban van itt még egy titkos szoba. A kezdési ponttól rögtön balra a sziklába vésve van egy mélyedés. Mássz fel ide, gyűjts meg egy fátylát, hogy láss is valamit és vedd fel a két Shotgun töltényt, meg magát a fegy-

vert is. Aztán van még egy hely a jobboldalon. Mássz fel a kis üregbe, onnan ugorj a szemközti falra és máris ott találod magad a start pont felett. Ami mellesleg a 20. rejtett pont is a pályán. Vedd fel a 2 Shotgun, az 1 Uzi töltényt, valamint az energiacsomagot, majd mássz le. Most már nyugodtan odamehetsz a járgányhoz és a indulhat a móka. Jipííí. Jaj, bocsánat, csak egy kicsit elragadtattam magam, de olyan jó vezetni... Kövesd a másik autót, miközben ügyelj arra, hogy gránátokkal dobál, illetve a hegytetőn fegyverrel lőnek vissza rád. Menj le a völgybe, majd lent mielőtt átugratnád a szakadékot állj meg és szállj ki. Óvatosan mássz le a falon és jobbra húzodszkodik fel az üregbe. Ezt úgy tudod megcsinálni, hogy először lőj le a falon és ne rajta állj! Csak ekkor tudsz bemászni ebbe a titkos üregbe. Ahol egyébként egy nagy egészségügyi csomagot és szuper gránát töltényeket találsz. Mássz vissza a kocsihoz, és most már nincs más dolgod, mint üldözni a fátylós embert + kilapítani pár rosszakaródat.

6., KV5

Máris átvezetted magad a következő pályára. Mielőtt folytatnád az üldözést a fátylós fazon után, szállj ki a kocsiból és vedd fel a 2 Shotgun töltényt, meg az energiacsomagot. Oké, irány az egyenes! Vigyázz, hogy az eléd hajított gránátokat mindig kikerüld, ezzel is csökkentve az energiavesztésedet. Menj egyenesen át a kis kapun, majd a balra található állványzatról bérnyilkosostul bontsd le, majd kapcsolj hátramenetbe és hajts át a szerencsétlenül (csak, hogy tényleg meghaljon). Mielőtt továbbmennél, szállj ki az autóból és az átjáró előtt fordulj jobbra. Van itt egy kis rés, ahová csak kúszva tudsz bejutni. Itt tudod felvenni az energiacsomagot, amellet, hogy egy újabb titkos helyet találtál. Vissza a kocsihoz – mehet tovább az üldözés. Na, de hová tűnt a másik autó? Hiszen a balra forduló után már csak egy nagy ráccsal elzárt ajtót látsz. Mielőtt kiszállnál az autóból, még rombold le a balra található állványt és gázold el a lepattyanó emberkét, így legalább biztonságban nézelődhatsz. Először is mássz fel a jobb oldali állványzat első szintjére és fuss el a kapu felőli részre. A legvégén egy Shotgun töltény lapult. Most fuss át a másik végébe az állványzatnak és fordulj be balra. Mássz át a kockán, öld meg az időközben megjelent palit, majd ugorj le a lyukon. Egy újabb titkos hely. Menj végig az újonnan felfedezett kis folyosón és vedd fel a két energiacsomagot. Most mássz fel az állványzat második szintjére, ahol is középen van egy kis beugró. Vedd fel az energiacsomagot és próbáld meg beállni pont középre. Van a két állvány között egy kötél, ami segítségével át kéne lendülni a másik oldalra. Miután már a másik oldalon vagy, indulj el a kapu irányába. Nem messze tőle a falon van egy kapcsoló. Rántsd meg, mire kinyílik a nagy ajtó. Mássz le, de még ne ül be az autóba. Az ajtó mellett balra a falban van egy energiacsomag és az ajtón túl is várnak még érdekességek.

Mássz fel a kis beugróba a falakon és vedd fel az Uzi töltényeket, valamint a nagy energiacsomagot. Most szállj vissza az autóba és menj fel az emelkedőn. Közben vigyázz a leguruló túske csilla-

gokra! Amint felértél az emelkedő tetejére azonnal állj meg és szállj ki. Fordulj meg és kapaszkodj fel a baloldalon található megmászható falra. Menj fel egészen a tetejéig, ahol csinálj egy hátra szaltót. Itt van egy újabb titkos hely, meg 4 gránát töltény. Mássz le és folytasd a kocsikázást. Vigyázz bele ne ess a jobboldali szakadékba, mert az azonnali halált jelent. Fordulj be a nagy kanyarba, majd a két szakadék között állj meg és szállj ki. Mássz le a baloldali verembe, majd a már az előző pályán is használt technikával mássz be a kis repedésbe. Shotgun és Nyilpuska lövedékek a jutalmad, azon kívül, hogy megtaláltad a 25. rejtett szobát is. Mássz vissza és ülj be az autóba. Kocsikázz végig a sivatagban buckáról-buckára, öld meg a fazont az oszlop tetején, majd hajts be a kijáratot jelentő barlangba.

Ismét videó következik, melyből kiderül, hogy valamiért értékes lehet az az amulett, amit főhősnök hordoz magánál, mert hogy úgy mondjam megpróbálták lesöpörni a föld felszínéről. Aztán persze megint csak sikerült meglógni a gazfickók elől.

7., TEMPLE OF KARNAK

Kezdséknél sajnos tönkremegy ez a remek kis terepjáró, így gyalogszerrel kell folytatnod az utat. Szembe mássz fel a sziklákra, majd ess le a túloldalon. Az oszlop lábánál vedd fel az energiát, majd intézd el a két skorpiót. Fordulj balra és a három ajtó közül menj be a középsőn. Fordulj be a sarkon, majd ess le a lyukon. Itt lesz egy kis vájat, ahová négykézláb juthatsz be. És máris megtaláltad az újabb titkos helyet. Van itt minden, de előbb lödd szét a skorpiót. Utána folytasd a vázával, ami alól egy Shotgun töltényt szőlíthatsz magadhoz. A rácsosított ajtón beérve újabb vázák tömkelege, meg néhány skorpió vár. Amit itt összegyűjthetsz a fertőzésen kívül, az egy fáklya, egy Uzi és egy Shotgun lőszer, valamint egy nagy energiacsomag. Mivel más érdekes itt nincs, mássz vissza a kis alagúton, majd fel a felszínre. Mielőtt visszatérnél a nagy oszlophoz előtte át kell másznod egy sárga kötömbön. De még mielőtt ezt megtennéd inkább kapaszkodj fel róla a kövek tetejére. Így egy afféle háztetőre értél. Gyűjtsd be az energiát, majd az Uzi és Shotgun töltényeket és menj vissza az oszlophoz. Fordulj balra, majd fuss át az első termen, de a másodikban már állj meg. Még mielőtt beugranál a medencébe a jobboldali falon fel tudsz mászni. Itt fent ugorj középre, nyúlj be a falakon lévő részbe, amivel kinyitod a mögöttes lévő rácsosított ajtókat. Vedd még fel az Uzi és Shotgun utánpótlásokat, majd menj a baloldali ajtóhoz. Itt egy energiacsomagot és egy Shotgunt találsz. A jobboldali ajtó viszont érdekesebb cuccot rejt. Egy arany kancsócska volt az, minek után már beugorhatsz az alatt elterülő medencébe.

Rögtön az alján van egy csomag fáklya, ezt vedd is fel. Majd ússz az egyetlen ismeretlen irányba. Nemsokára egy kis négyzet alakú lyuk lesz a plafonon. Itt a levegőn kívülmást is vehetsz, hiszen egy újabb titkos helyre lyukadtál ki, ahol az Uzi és Nyilpuska töltényeket találod. Kis pihegés után irány újra a víz. A fő útvo-

nan van a baloldali falon egy repedés. Ússz be ide a következő titkos helyre, majd vedd fel az Uzi, Shotgun és Nyilpuska töltényeket, valamint a nagy energiacsomagot. Mivel valószínűleg kevés a levegő a kis lyuk, ahol az előbb jártál nagy segítségére lesz. Utána pedig irány vissza a nagy főtér, mivel más dolog itt egyelőre nincs. Már csak egyetlen hely maradt, ahol eddig nem jártál, úgy hogy fordulj jobbra, mássz át a kockákon és menj a bal felső sarokba. Az egyik bucka tetején lesz egy csomag fáklya, neked azonban mos a kis résen le kell jutnod. Egy terembe kerültél, ám mielőtt még bármit is tennél menj a bal oldali falhoz és ■ kúszást alkalmazva mássz be az üregbe. Szintén egy rejtett helyet találtál 2 Uzi tárral és egy energiacsomaggal. Mássz vissza, majd a tőled távolabb levő szakadék fölött függeszkedj át a túloldalra. Szemben a falon lesz egy gömb, amit ha megnyomsz, kinyílik az ajtó a hátad mögött. Irány vissza, de most lent menj. Így begyűjthetsz egy energiát. Menj be az újonnan megnyílt ajtón és nyúlj be a falba vésett négyzetbe. Erre leereszkedik a lépcső alján található edényke, mintegy szabad utat hagyva neked – úgyhogy nyomás utána. Lent szembe vedd fel az energiacsomagot, majd fordulj meg és a jobboldali szobor hátába rakd be a kancsódat. Menj is tovább a vízbe, ahol vedd fel a 2 Shotgun töltényt. Mivel továbbúszni úgysem tudsz (visszasodor az ár), menj vissza a két szoborhoz és mássz fel a jobboldali falon található repedésbe. Utközben vedd fel a fáklyákat, majd végül egy homokdombon kötsz ki. Fordulj meg, majd a szemben lévő falnál mássz fel, hogy visszajuthass a nagy oszlopos térre. Itt fordulj jobbra és szaladj be a terembe, majd az eddig zárva talált ajtó nyitva vár. Fordulj be tehát jobbra és csússz át a következő pályára.

8., THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Mássz ki a veremből, amibe kerültél, majd balra a folyosón hagyd el a termet. Szembe veled a kövek tetejéről vedd fel a Shotgun lőszer, majd menj be balra az árkádok alá. Öld meg a rád rontó skorpiókat, majd vedd fel az energiát, és a fáklyákat. Folytad tovább ■ kalandozást egyenesen, ■ j be az ajtó alatt, majd állj meg. Fordulj meg és mássz fel a keresztbe tett padlóra, ugorj át egyenesen a Shotgun töltényekért. Majd nézz a hátad mögé is, kettővel arrébb pár fáklya van. Mielőtt még leugranál, középen ugorj ki a szélre és a kis párkányon végiggaraszolva szedegess fel az Uzi töltényeket, valamint az energiacsomagot. Ugorj vissza középre és függeszkedj végig a plafonon. Szembe lesz még néhány tárgy. Uzi patronok, valamint gyógyszer. Oké, most már mindent begyűjtöttél, mehetsz tovább. Lent fordulj be a sarkon, majd nézd végig a kis jelenetet, hogy üldözőid továbbra sem kopnak le rólad. Előtte azonban egy mély szakadék tárong. Végy egy nagy levegőt, fuss neki és ugorod át. Kapaszkodva érsz a túlpartra – húzd fel magad. Fuss be az ajtón és nézz ki oldalra, ott lesz ugyanis egy Uzi tölténytár. Pár lépést kell még tenned, hogy töltődjön a következő pálya. Ez igazán nem volt hosszú.

9., SACRED LAKE

Na, itt most mi lesz? Mássz fel az emelkedőre, majd fordulj be balra és ugorj át a szemközti platformra az energiáért. Mivel itt úgymond sérthetetlen vagy, nyugodtan lelövöldözheted a rád gerjedt krokodilt. Mert hogy ezen a pályán már azok is vannak. Meg denevérek, amik a jobb sarokban alszanak. Itt most az lenne a cél, hogy ne tévedj el. Először is ugorj bele a vízbe, majd jobbra fordulva kezdj el úszni. A sarokról fordulj balra, ússz végig az újabb sarokig, majd fordulj megint balra. Itt rövidesen ki tudsz mászni a jobb partnál. Lödd szét az esetlegesen rád akaszkodó krokodilusokat, majd kint a parton kezdj el visszafelé haladni. Nemsokára a falban lesz egy ajtó. Menj be, lödd szét a denevéreket, majd a fal végében ■ le a kis lyukon. Itt fokozatosan kell figyelned, ugyanis a csúszós talaj miatt könnyen a vízbe pottyanhatsz, ami nem lenne akkora baj, csak kis kerülővel meg rengeteg plusz idővel tudsz visszajutni. Szóval kezdj el lecsúszni pontosan a fehér oszloppal szemben, majd amikor már közel vagy hozzá, ugorj át. Ha minden sikerült egy kis négyzetben állsz. Kapaszkodj fel az oszlopra és mássz fel kb. ■ háromnegyedeig, úgy hogy a melletted lévő oszlopnak háttal légy. Most csinálj egy hátra szaltót – így a másik oszlop tövében landolsz. Mássz fel itt is, a tetején ugyanígy egy hátra szaltót csinálj. Kapaszkodj fel a kis részbe, majd kússz végig benne, utána menj be az új terembe. Húzd meg a kart, aminek hatására valahol kinyílt egy rács. Mássz vissza a vájatba, ugorj rá a kőre, majd balra a csúszós részre ugorva szépen ereszkedj le ■ vízbe. A sarokban van egy csomag fáklya, míg a balra lévő kis üregben egy kis energiacsomag. Ússz ki a felszínre, ahol észlelheted, hogy kinyílt egy rács. Ússz be az új terembe, majd mielőtt bármit is tennél szemben a víz felett van egy fal. Ússz oda és húzd meg a falról lelógó kart. Ezzel kinyitottál egy lyukat a fenéken, de még ne menj oda, hanem gyűjtd a széleken. Ha kimászol a felszínen, különböző tárgyakat találhatsz. 2 Shotgun töltényt és egy energiacsomagot találsz. Most menj le az új üregbe és készülsz fel életed talán legvadítóbb kalandjára (taktikus rebúsz-fejtők most azonnal mentettek egyet...). A folyosó elején ugyanis van egy ajtó. Ezt kinyitva indul egy nagyon gyors verseny az idő ellen. Vékonyka folyosókon kell úszkálnod, repedések között préselned magad, míg egy terembe jutsz, aminek nincs kijárata. Csak egy rohadt tükör van szembe ■ falon. Hmmm. De mi az a lyuk ott a plafonon? Aha. Ússz oda ahol a tükörben a lyuk látszik és máris mély levegőt vehetsz. Mássz ki a kis folyosóra és az állványzatról felveheted, amiért jöttél: a második arany kancsót. Még van itt két Uzi töltény, de amúgy mehetsz vissza a vízbe. Itt balra még lesz egy kis aula, ahol is egy nagy energia pakk vár. Most ússz vissza a nagyterembe és a másik víz alatt lévő lyukon távozhatsz a pályáról.

10., TEMPLE OF KARNAK

A sodrás egy idő után megáll, úgyhogy ússz ki a lyukon a partra. Mássz fel a falon, majd ess ki a lyukon. Nini, egy ismer-

rős pálya. Fordulj be az ajtón balra, majd a szobor hátába rakd be a második üveget. Erre megindul a "csodafolyam", vagyis tudsz járni a vízen! Gyorsan használd is ki az alkalmat és menj ki a nyílt vízre. Eddig a sodrás miatt nem tudtál átjutni a túlpartra, azonban ez most megváltozott! A szobor háta mögött van egy Uzi töltény – ezt vedd fel, mielőtt továbbmész. Utána ismét mássz fel, majd ess le a nagy medencébe. Öld meg a szélről ■ krokodilokat, majd utána merészkedj be a víz alatti barlangba. Bent egy kapcsoló van, ami a kinti rácsot engedi le. Ússz vissza középre, vedd fel a Shotgun töltényeket, valamint a plafonról a kulcsot és a szobrot. Menj vissza a "vízen járás" részhez, egészen a pálya elejéig. A két szobornál, akik a vizet öntötték a tálba fordulj jobbra és a kis repedésbe mássz ki erről ■ részről. Kint vagy a szabadban. Előtte van egy kő, ezt kell megmásznod, hogy kijuss egy térre; ahonnan megint másszál át szembe, így kijutasz az oszlopos fötérre. Itt jobbra fordulva fuss be az ajtón és szintén fordulj jobbra, hogy átcúszhass a következő pályára.

11., THE GREAT HYPOSTYLE HALL

Ahol, ha előbb még nem tűnt volna fel: még több bérgyilkos leselkedik rád. Irtsd őket ahol tudod, csak vigyázz, hogy minél kevesebbet sérülj. A trükk az, hogy közel kerülj hozzájuk, mert messziről a pengéjük kivédi a lövéseket. Szóval ismerős a helyszín, és már minden össze-szedegettél pár pályával ezelőtt, irány a nagy szakadék. Ugord át, majd ne jobbra fordulj, hanem menj egyenesen a falhoz. Kicsit jobbra a sarokban van egy járat, oda kéne beugranod. Ez a hely eddig is itt volt, csak mivel a továbbjutást egy bezárt ajtó gátolta, nem sok értelme lett volna idejönni. Most azonban már megvan a kulcs, úgyhogy nyiss be az ajtón. De vigyázz, mert rögtön két alak ront rád. Csatold fel valamelyik erősebb fegyvered és pusztítsd el őket. Az egyik elejt egy Uzit is, majd miután felvetted kapaszkodj fel egy magasabb kockára, ahonnan eléred a plafont. Igen, ugyanis függeszkedned kell. Mássz be középre, majd ess le. Fuss ki a hely széléig, majd átlósan balra ugorj ki a kiemelkedőre. Innen nekifutásból kapaszkodva ugorj át a szemközti platformra, majd a plafonba kapaszkodva függeszkedj át a másik terembe. Itt jobbra fordulva evickélj el a kapcsolóig, amit ránts is meg, majd fordulj vissza az előző terembe. Itt balra nézvéen láthatod, hogy az eddig elzárt utat a kapcsoló kinyitotta. Vedd fel a sarokból az Uzi töltényeket, majd mássz egy emelettel feljebb. Ha időközben utolérték volna szedd szét az üldöződet pár Shotgun töltény reményében. Fent ugorj ki balra, illetve jobbra a nagy négyzet alakú térre. Állj meg ■ nagy barna kővel szemben és lőj bele, mire az leesik, így egy lyukat üt a földön. Ereszkedj le, ahol mielőtt még bemennél a lyukba vedd fel a Shotgun töltényeket, valamint a fáklyákat a másik teremből. Most már lemehetsz. Innen két kijárat nyílik, vagyis csak egy, mert az egyik repedésben csak Uzi töltények voltak. Mássz be az alagútba, majd az elágazásnál ne balra menj, hanem egyenesen. Mássz fel a létrán, majd ismét egy logikai feladvány-

előtt találsz magad. Annyi a lényeg, hogy ezekkel a karokkal az alattad lévő rudakat forgatod. Úgy kell a rudakat beforgatnod, hogy a földbe vésett ábrákba pont beleilleszthetők legyenek. Éppen ezért az első forgasd 90 fokban Dél felé, a másodikat 180 fokban Kelet felé, míg az utolsót megint csak 90 fokban Észak felé. Ha ez megvan mássz vissza az alagútba, ahol az elágazásnál fordulsz be és húzd meg a láncot. Egy rövid kis animáció keretében láthatod, amint a nagy burát kisütik az oszlopok, így felvehetővé válik a napkő. A terem nyugati felében lesz egy mélyedés, ide leugorva juthatsz át a következő pályára. Huh. Ez de szeméti rész volt.

12., INCRED LAKE

Fuss ki az alagútból, mire egy medencéhez jutottál. Öld meg a skorpiókat, hogy ne sok vizet zavarjanak, majd mártózz meg a vízben te is. Annál is inkább, mivel felveheted a Shotgun lőszerket, és az energiacsomagot a kis repedésből. Mássz ki a kis szigetre, majd kombináld össze a napkövet a napemberrel és helyezd be a két oszlop között lévő tartóba. Úgy látszik vannak még szobrok, amik csodákra képesek, hiszen kinyílt a körülötted lévő összes zárt ajtó. Kezdjük mondjuk a déli oldal felderítésével. Mielőtt belecsobbannál a medencébe, kapd el a kötelet és egy hátra szaltóval vedd fel a fáklyát. Ereszkedj le a kötélen aljára, majd célozd meg a medence fenekét. Szedegess fel a 2 Shotgun és 1 Uzi töltényeket, valamint az energiacsomagot, majd nyisd ki a víz alatti ajtót. Kis úszkálás után a jubileumi 30. titkos helyre érkeztél. Vedd fel a nyilakat, a Shotgun lőszerket, és az energiacsomagot, majd ússz vissza az oszlophoz. Mássz fel egészen a tetejéig, majd átlósan háttal állj meg a kijárat felé. Ugorj le róla, így pont a járat szélére érkezel. Fordulj meg és menj be a térre.

Most az északi ajtó lesz a következő célpont. A kis repedésbe bekúszva vedd fel az energiacsomagot, majd távozz a nyugati ajtón. A terem nyugati részében van egy repedés, ide bemászva Uzi és Shotgun töltényekkel, valamint energiacsomaggal leszel gazdagabb. Mássz fel a körre jobboldalt, ahol egyet ugorva megkapaszkodhatsz a plafonban. Függessz végig az északi falig, ahol engedd el a kapaszkodás gombját, majd gyorsan nyomd meg újra, hogy megkapaszkodhass az alattad lévő repedésben. Kússz be ide, majd a kis mászás után fordulsz balra. A kis folyosóban Uzi töltények várnak rád, de szembe folytatd az utadat. Itt mássz fel egy emelettel feljebb és egészen a folyosó közepéig menj ki, ahol fordulj a szakadék felé. Nekifutásból ugorj, hogy eléred a szemközti platform szélét. Kapaszkodj fel, majd ess le a vékonyka lapokra. Rögtön balra tőled lesz egy szakadék, amivel szemben egy párkány van. Na oda kéne átugorni, persze kapaszkodással. Mássz át a másik terembe, öld meg a denevéreket, majd ess le az alant elterülő terembe. Fuss be a melletted lévő szobába és gyűjtsd be az oszlopokról az Uzi töltényeket és a fáklyákat. Fuss ki a szabadba, és a két nagy szobor között menj be az ajtón.

Videó bejátszás következik, ahol Lara az amulett felhasználásával belép egy szent-

élybe, csak hát Von Croy közbelépésének köszönhetően ott is marad. A cél, tehát most a kijutás lesz.

13., TOMB OF SEMERKHET

Lödd szét a vázákat, és vedd ki belőlük az ajándék energiát. Csússz le a lejtőn, majd kapj szívrohamot, ugyanis megjött az átkozott skarabeuszok. Mivel még a pisztolygolyó sem fog rájuk, egyetlen megoldásként kapaszkodj meg a plafon futó csíkban és mássz végig a szobában. Ereszkedj le az emlékdőn, majd a rudat elkapva, szintén lefelé indulj el. Az első emeleten ugorj egy hátra szaltót és menj az égő fáklyához. Gyűjtsd meg, majd menj egy emelettel lejjebb, azaz a legalsó szintre. Már megint azok az átkozott skarabeuszok! Na, pont ezért kellett a fáklya, ugyanis úgy félnék tőled, mint a tüztől. Vagy a tüztől félnék? Mindegy. A lényeg, hogy a falakban lévő 3 lyukba mind benyúlsz. Az egyikben még egy energiacsomag is volt. Most mássz fel a középső szintre a kötélen, és láthatod, hogy a két váza között kinyílt ajtó. Lödd ki a vázákat mielőtt bemennél, hiszen lapul itt még energia is. Bent a teremben úgy néz ki zsákutcába érkeztél, de ez csak a látszat! A déli ajtót szimplán be kell lökni – a máris tovább lehet jutni!

Menj végig a folyosón, majd ess le a terembe. Átlósan szembe ugorva egy létrával szemben találsz magad. Mássz fel, majd ugorj ki jobbra, ahol felszedheted a Shotgun töltényeket és az energiacsomagot. Mássz vissza, majd 180 fokkal szemben fordulva menj be a kapun, ami felett a fej vigyorg. Mássz fel a létrán, fordulsz be a folyosón, majd ess le a terembe. Öld meg a két rád rontó sakált, majd menj oda szembe a tűzokádó ajtókhöz. Az a lényeg, hogy mindhárom lyukba benyúlsz, csak égesd meg magad. Legegyszerűbb, ha jobbról balra mész. Ha végeztél kapsz egy energiacsomagot, de jobbra tőled kinyílt egy új járat. Ahol a változatosság kedvéért megint csak a tüzzel kell játszani. Evickélj át a medencén, majd ess le a térre, úgy, hogy pont középen legyél – vagyis tudjanak érinteni a tüzek. Ezután szabadon választhatsz, hogy milyen sorrendben nyomogatsz meg a lyukakat. Ha mind a hat megvolt, egy animációt láthatsz, hogy valami rács emelkedett ki a földből. Folytasd tovább az utadat, és mielőtt lezúgnál a szakadékba kapaszkodj meg a plafonban és ereszkedj végig a másik oldalig. Kint vagy újra a nagy teremben, és keresd meg a rácsot, amit most engedél fel. Mássz fel rá és a végéből átlósan jobbra ugorj át a szemközti platformra. Bent lesz egy mélyedés, ahol a lyukba benyúlva semlegesítheted a lent lévő lángokat, de ha egy kis titokra vágysz ne menj még le. A járat szélén lelógva egy létrára tudsz felkapaszkodni, amin végigoldalgazva egy kisebb szobába érsz, ahol a titkos helyen kívül egy Shotgun lőszer és egy energiacsomag is találsz. Menj vissza a földszintre és a tüzet fújó fallal szemben menj le a lejtőn. Vedd fel a követ, amivel kinyitottál egy eddig zárt ajtót, majd menj vissza a nagy terembe, ahol az a furcsa táblás játék volt. Szemben veled van egy fal, amin van egy létra. Ezen kell felmásznod, majd a tetején egy hátraszal-

tót végrehajtandó. És most döntéshelyzet elé kényszerülsz. Mit akarsz tenni? Nyerni vagy veszteni a játékot? Meg akarod szerezni az összes Secretet a pályán, vagy meglegedsz azzal, amid van?

Nyertes: Ha nem kellene a titkos dolgok, akkor nyerd a játékot. A szabályzat benne van a kötélen, de kb. annyi az egész, hogy egyszer megpörgeted a táblát, aztán ráállsz arra a színre, amit mozgalmi szereted, majd megvárnod míg a gép lép, és ekkor kezdődik a folyamat előről. A cél, hogy előbb juttasd be a bábúdat a célba, mint a gép. Ekkor a kötélen megjelennek oszlopok, amiken végig kéne ugrálnod. Menj fel a lépcsőn, majd menj végig az oszlopok tetején, egyik ajtóból a másikba. Fuss le a lépcsőn, öld meg a kutyákat, tologasd el az új táblás játék bábúit, majd menj tovább. A sarokban ki tudsz mászni, aztán már csak le kell futnod a lépcsőn és kiérsz a pályáról.

Vesztes: Veszítsd el a játékot, majd mássz le a létrán, vissza a főterre. Az egész teremben kinyílt 4 csapóajtó, de neked ebből most a tőled rögtön balra eső kell. Kezdj el lecsúszni a lejtőn, majd a harmadik végében ugorj előre, hogy elkapd a szemben lévő perem szélét. Beljebb menve egy hang jelzi, hogy megtaláltad a következő titkos helyet. Ereszkedj le a rúdon, majd lent vedd fel az Uzi és Shotgun töltényeket, valamint az energiacsomagot. Mássz vissza a lejtőkhöz, és kezdj el csúszni újra. A lejtő végén mindenképpen ügyelj arra, hogy az oszlopot elkapd, különben csúfos vége lesz ennek a pályának. Kezdj el lefelé ereszkedni, majd kb. fél távnál ugorj ki a kis beugróba az Uzi töltényért, meg az energiáért. Vissza a bójához, majd le egészen, ameddig tudsz. Átlósan szemben van egy ajtó, oda kell átugranod. Fuss fel a lépcsőn, majd bent menj be a kis lyukba és húzd ki a bábút. Egészen addig kell vonszolnod, amíg bírod, aztán hízd meg a kart, így a két kalapács összecsapja, és végre felvehetsz egy fél kódarobort. Az időközben rád rontó sakálokat természetesen likvidáld. Szemben veled, a nagy messzeségben van egy kis beugró a nagy vasajtó felett. Innen úgy néz ki, csak egy piros fal van ott. De közelebből már egészen máskepp fest... Lödd be a baloldali részét, így ismét egy titkos helyre jutottál be. Vedd fel a nyilakat, valamint az energiacsomagot, majd ereszkedj vissza a földszintre. Itt mássz fel a létrán, egészen az oszlopig, amin szintén menj egy kicsit feljebb. Vedd fel az energiát, meg a Shotgun töltényeket, majd menj vissza a létra tetejéig. Itt a földszintre menj vissza, hanem egy picivel feljebb, hiszen alattad van egyfajta párkány. Itt végigfutva a falon egy repedésre lehetsz figyelmes. Kússz be, ahol már ismerős feladat vár. El kell húznod, majd tolnod a bábút, hogy a kalapácsokkal összetörve megszerezd a kötélen másik részét. Mielőtt távoznál, lent kinyílt egy ajtó, ahol a sakálokon kívül némi vázalövöldözés után energiát találhatsz. Most menj vissza a főterembe és összeillesztve a két kódarobort, megkapod azt a táblát, amit az egyik ajtó mellett lévő lyukba illesztve kinyithatsz azt.

Itt egy kis rohanásban lesz részed. Fordulj jobbra és egy nagy ugrással kapaszkodj meg a szakadék végében lévő kap-

csolóban. Ez likvidálta a fejed felett lévő tüzet, de nem örökre ám... Szóval sietned kell. Fordulj meg gyorsan, szaladj el a folyosó végéig, majd kapaszkodj fel az egyik póznán. Fent kezd el húzni a bábút, majd fordulj meg és után már told, mert úgy gyorsabb. Egészen a küszöbig kell küszködnöd vele, ahol már vár a két kalapács. Vagyis a bábút, amiből kiesik a második kötél. Menj vissza a terembe az alsó kis vájaton, majd a létrán keresztül és helyezd be a zárt ajtó melletti lyukba. Fuss fel a lépcsőn, majd mielőtt ráugranál a kötelekre inkább ess le a placra. Jobbra tőled van egy kiemelkedés, ide mássz fel, majd menj be a megnyíló terembe. A kart megnyomva kieresztetted a "kék szellemet" a palackból, ami ezután elkezd üldözni a repkedő tüzet, s ezután nem téged fog égetni. Menj vissza a kötelekhez, majd szépen sorban lengj végig mind a három. Előrefelé ugorj le róla, hogy megtaláld a 35. titkos helyszínt, meg az Uzi, és Revolver töltényeket valamint néhány Gránátot. Vissza az utolsó kötélehez, amiről most jobbra ugorj le. Fuss végig a rövid folyosón, öld meg a rád rontó denevéreket, majd ugorj át a szemközti póznához. Mássz fel kb. a feléig, fordulsz meg 90 fokban, majd csinálj egy hátraszaltót. Ha balra nézel, láthatod, hogy a falon van egy kapcsoló. Ugorj rá, majd miután átrántottad a másik állásba, ess le nyugodtan, hiszen alattad biztonságos hely van. Innen ugorj vissza a póznához, majd mássz fel rajta megint. Csinálj egy hátraszaltót, de utána jobbra ugorj ki a kis platformra. Nyúlsz be a lyukba, ahonnan vedd fel a fáklyát. Ezt dobod le a földre, majd menj utána te is, csak inkább a póznát használd a célra. Lent vedd fel, majd ahol a kötelek voltak, a láng segítségével gyűjtsd meg. Menj vissza a pózna alá, és nézz jól körül a falon. Látsz két meggyújtatlan fáklyát a falon, ezeket kell meggyújtatnod. Ennek hatására a földön kinyílt egy rejtékajtó, ide kéne bekukkantanod. Ez immáron a 36. titkos hely, mindenféle földi jóval. Lőszer hegyek, meg energiacsomag, meg mocskos bogarak megint. Kerüld ki a csapdát, majd miután felszedtél mindent, mássz vissza a póznához. Fent ugorj le róla, és körbe menve a kis párkányon menj be a szemközti folyosóba. Öld meg a rád törő denevéreket, majd kapaszkodj fel a kis résen. Mivel eléggé sötét van, gyűjtsd meg egy fáklyát, és ha hátrafordulsz láthatsz egy kart a falon. Húzd meg, mire a hátad mögött kiemelkedik egy ketrec. Ezt megmászva még egy szobával feljebb tudsz mászni, ami szintén egy titkos hely, ismét csak lőszerrel és energiával. Ess vissza a ketrec tetejére, és folytatd az utadat az ismeretlenbe. Nem is olyan sokára elérkezel egy nagy terembe, ami egyben a pálya végét is jelenti. Hozzá kell tennem: Hála Istennek...

Ismét egy animációt látsz, melyből kiderül, hogy a nemrégiben feltámasztott Set, hamarosan elkezd áldásos tevékenységét kifejteni, ami kb. egyenlő lesz a világvégeével. Nem is csoda ha Lara kicsit elkerekedő szemekkel és nagy gombóccal a torkában olvassa a feliratot a falon, mire is képes ez az állat. Na, itt hagyjuk abba ebben a hónapban, februárban megint lesz egy rakás pálya – addig is jó barátságolást.

Bagó Péter

PLAYSTATION KÓDOK

40 WINKS

Minden álmkulcs:
Pauzálj le a játékot a házban, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Kör, L1, L2, L1, L2 kombinációt.

Minden szárny:
Pauzálj le a játékot a házban, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Balra, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt.

Teljes fogaskerék:
Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Le, R2, L1, Fel, R2 kombinációt.

Teljes élet:
Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be az L1, Fel, Jobbra, L2, Fel kombinációt.

Teljes hold:
Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Fel, L2, Balra, R2, Jobbra kombinációt.

Teljes Zzz:
Pauzálj le a játékot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Jobbra, L1, Fel, R1, L1 kombinációt.

FIGHTING FORCE 2

Csáló mód:
A "Press Start" képernyőn tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + Háromszög + X + Balra kombinációt, majd miután a főmenübe kerültél válaszd a Start Game opciót. Már is eléd tart a pályaválasztás lehetősége, plusz ha a kiválasztott helyszínen sérthetetlen leszel és örök lőszered is lesz.

MEDAL OF HONOR

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beütnöd:

Csáló kódok:
BADCOPSHOW - Végtelen töltény
ICOSIDODEC - Négyezer gyorsabban tüzelés
GOBLUE - Visszaható lövések
MOSTMEDALS - Séthetelenség
TRACERON - Drótvázás mód
SPRECHEN - Angolul beszélnek a katonák
CAPTAINDYE - Mindig annyi energiával lépsz a következő pályára, amennyivel az aktuálisat befejeztél
COOLCHICK - A programozó gyerekkorában
AJRULES - A technikai programozó gyerekkorában
DWIMOHTEAM - Titkos Csapat Fénykép
DWIGALLERY - Titkos Csapat Fénykép 2

Multiplayer kódok:
PAYBACK - William Shakespeare is választható Multiplayer módban
FINESTHOUR - Winston Churchill is választható Multiplayer módban
SSPIELBERG - Egy Velociraptor is választható Multiplayer módban
DENNISMODE - Speciális felszedhető tárgyak
WOOFWOOF - Bismark a kutyája is választható Multiplayer módban
BIGFATMAN - Colonel Muller is választható Multiplayer módban
GUNTHER - Gunther is választható Multiplayer módban
BEACHBALL - Noah is választható Multiplayer módban
HERRZOMBIE - Otto is választható Multiplayer módban
ROCKETMAN - Werner von Braun is választható Multiplayer módban
HOODUP - Wolfgang is választható Multiplayer módban
Videó kódok:
INVASION - 1 pálya háttér
BIGGRETA - 2 pálya háttér
DASBOOT - 3 pálya háttér
STUKA - 4 pálya háttér
KOMET - 5 pálya háttér
TWO SIX TWO - 6-7 pálya háttér
VICTORYDAY - 8 pálya háttér

RETTUNG - 1 pálya teljesítve
ZERSTOREN - 2 pálya teljesítve
BOOTSINKT - 3 pálya teljesítve
SENFGAS - 4 pálya teljesítve
SCHWERES - 5 pálya teljesítve
SICHERUNG - 6 pálya teljesítve
EINSICKERN - 7 pálya teljesítve
GESAMTHEIT - 8 pálya teljesítve

Ismeretlen hatásúak:
JIMMY
ROBBIE
MANON
ULF
HELMUT
HEINRICH
SMPSMDMILK

THIS IS FOOTBALL

Az alábbi kódokat a főmenüben kell beadnod:
Apró játékosok - Négyzet, R2, Jobbra, L2, L1
Apró fejek - R2, Le, L2, L1, Kör
Nagy fejek - Háromszög, Háromszög, L2, L1, L1
Labda fejek - Balra, L1, L1, L1, R2
Toplex - Le, R2, R2, R2, Háromszög
Más ruhák - Kör, L2, Balra, R2, Háromszög
70-es évek - L1, R2, L2, Kör, R1
Fekete-Fehér mód - Fel, R1, L2, R1, R2

NINTENDO 64 KÓDOK

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

Shotgun végtelen tölténnyel:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, L, R kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Fagyasztó fegyver végtelen tölténnyel:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Le, Fel, A, L, R, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 1 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az A, L, R, Balra, B, Le, Fel kombinációt, hogy az első csoport összes Multiplayer karakterét elérj. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 2 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a B, A, A, R, L kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 3 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az L, L, Fel, Le, R, B, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 4 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a B, B, B, R, Balra, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 5 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Jobbra, B, Balra, L,

A, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Group 6 Multiplayer karakterek:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be a Fel, Le, B, A, A, Balra kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Belső nézet:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn, add be az Le, Fel, L, B, Z, Balra, C-Fel, C-Jobbra, C-Balra, Z kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Egylövéses győzelem:
Amikor a Press Start felirat megjelenik a címképernyőn add be a Le, Le, A, Z, Z, Balra, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangot hallasz.

Extrém mód:
Nyerd meg a játékot úgy, hogy

megmented az összes bébit, és megölöd az összes ellenfelet, hogy elérj egy még nehezebb játékmódot.

Nagy fej mód:
Mentsd meg az összes bébit a Liberty Or Death pályán.

Nagy fegyver mód:
Öld meg az összes ellenfelet a Nuclear Winter pályán.

Flat shade map:
Találd meg az összes Secretet a Wetworld pályán.

Jég bőr:
Mentsd meg az összes bébit a Fallout pályán.

Időjárás:
Találd meg az összes Secretet az Under Siege pályán.

Gyors zombik:
Mentsd meg az összes bébit a Dry Town pályán.

Maximum Blaster töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Jailbreak pályán.

Maximum Shotgun töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Up Ship Creek pályán.

Maximum Rifle töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Ft. Roswell pályán.

Maximum Revolver töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Probing The Depths pályán.

Maximum Sawn-off Shotgun töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Whitechapel Killings pályán.

Maximum SMG töltények:
Találd meg az összes Secretet a Dawn Of The Duke pályán.

Maximum Gatling Gun töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a Hydrogen Bomb pályán.

Maximum Volt C töltények:
Találd meg az összes Secretet a The Rack pályán.

Maximum Sniper töltények:
Mentsd meg az összes bébit a Going Down bonusz pályán.

Maximum Freezer töltények:
Öld meg az összes ellenfelet a The Brothers Nukem pályán.

Maximum Gamma töltények:
Mentsd meg az összes bébit az Alien Mothership pályán.

Wetworld bonusz pálya:
A Nuclear Winter pályán, amikor eléred a vasutat, adj neki energiát, majd ugorj a tetejére. Innen a vízbe ugorva ússz el a lebegő platformig, ahová ki-mászva a Wetworld pályára jutsz.

Going Down bonusz pálya:
Gyűjtsd össze az összes idő-gép részletet, még a The Rack pálya előtt. Ekkor egy a kijárat mellett egy másik portál is megjelenik, ami már a Going Down pályára visz.

LEGO RACING

Rakétaautó:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg az FLYSKYHGH nevet a jogosítvány képernyőn.

Fordított Rocket Racer Run pálya:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg az LNFR-

RRM nevet a jogosítvány képernyőn.

Turbó mód:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a FST-FRWRD nevet a jogosítvány képernyőn.

Maintain Speed Off pálya:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a NSLWJ nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy maximumon lesz:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a MXPMX nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy akasztó lesz:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a RPCRNLY nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy gyorsítás lesz:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a PGLGRN nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy olaj lesz:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a PGLLYLL nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden felszedhető tárgy bomba lesz:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a PGLLRD nevet a jogosítvány képernyőn.

Nincsenek vezetők:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a NDRVR nevet a jogosítvány képernyőn.

Nincsenek kerekék:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a NWHLIS nevet a jogosítvány képernyőn.

No chassis:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a NCHSSS nevet a jogosítvány képernyőn.

Minden csalás kikapcsolása:
Csinálj egy új sofört építő módban, majd add meg a NMRCHTS nevet a jogosítvány képernyőn.

XENA: WARRIOR PRINCESS TALISMAN OF FATE

Despair választása:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Nyuszi Despair választása:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Balra, C-Fel, C-Jobbra, C-Le kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást. Válaszd Despairt, hogy nyuszi kosztümben jelenjen meg.

Titán mód:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Fel, C-Le, C-Fel, C-Le kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Harc Gariellel:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, C-Balra, C-Balra, C-Balra, C-Balra kombinációt. Egy hangjelzés jelzi a sikeres csalást.

Nincs sérülés:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Kevesebb sérülés:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, Z kombinációt.

Együtéses győzelem:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Erős ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, R kombinációt.

Láthatatlan harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős rúgás, Erős rúgás, Erős rúgás, Kis rúgás, Z kombinációt.

Láthatatlan harcosok és ellenfelek:

Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős rúgás, Erős rúgás, Erős rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Polygon harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, A kombinációt.

Apró harcosok:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Erős ütés, Erős rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Nagy fej mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Z kombinációt.

Nagy láb mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, R kombinációt.

Havas mód:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Erős ütés, Erős ütés, Z kombinációt.

Fura pályák:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, Kis rúgás, Kis rúgás, Kis rúgás, A kombinációt.

Piros orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, A kombinációt.

Zöld orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, R kombinációt.

Lila orr:
Játék közben tartsd lenyomva az A gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kis ütés, Kis ütés, Z kombinációt.

9/25/201

AKKADIM
STUDIOS





570

Es elérkezett a nap! Martin a hosszú hónapok kemény munkáját figyelembe véve végre egy igazi játékot osztott az én tesztelő kezeimre: ■ Hupikék Törpikék! Remek! Nem is bírtam magammal és már másfél hétre

amolyan furcsa lelki és testi púpos daganatok, akik rendkívül gonosz szemekkel és erősen intelligencia-hiányos szoftverállománnyal rendelkeznek. Ettől függetlenül mégis rácáfolnak ■ mindig okoskodó Törppapára és bizony megdurrantják (az általam már úgy is halálraírt) Törpicúr! Hja, van ám riadalom Aparajafalvában, mindenki rohángol fel-aká, majd hosszas gondolkodások után ráébrednek, hogy bizony egy Törpöt kéne elküldeni visszalopni a kis teremtményt. Ennyi a történet! Elvileg innen kezdődik ■ jobbik játék, ami már lassan de biztosan elkezd emlékeztetni egy PSX-játék színvonalára és nehézségi szintjére

tam, hogy az egyik törp elordítja magát, hogy: "UCSHINI!". Összesen 10 pályán kell végigvándorolni annak, aki dolgozni is szeretne, ha már ennyi pénzt kiadott a játékra és azt kell, hogy mondjam: a vége felé egészen izgalmas és nehéz lesz a dolog, különösen, amikor ■ gonosz Hókuszpók (eredeti nevén Gargamel ?!?) fellegvárában járhatunk asztalról asztalra. Ha ■ játék grafikáját nézzük, nem marad el a megkívánt színvonalról, ■ megszokott látványelemek is jól működnek ezekben a pályaszerkezetekben. Persze itt is lehet mindenféle bogycát szedgetni, felülről rádobolva mindenki ki lehet fektetni és ■ megfelelő

tesztelni, mint én egyszerűen azért, mert amit ő még meglát, azt én már sajnos nem. Persze a probléma itt csak az, hogy egy 5 éves gyermek viszont még nem tud magától írni, akkor viszont hogy írja meg ezeket a sorokat. Valószínűleg ti is érzitek, hogy igencsak hidegen hagyott az egész játék, de mindennek ■ teteje az volt, amikor megláttam, hogy a dobozra azt írták: 18+. Jól értem, ez azt akarja jelenteni, hogy a nagykorú társadalom jelentős részének is melegen ajánlják ■ készítő a játékok? Ez viszont ■ pótlanság teteje! Mert azért vannak manapság hasonló alaptörténetű, de mindenképp jobb játékok. Nem kell nagyon visszazsaladni az időben, hogy



rá bele is helyeztem ■ konzolba ■ játékot, felkészülve a várható színvonal és a feledhetetlen mesefigurák tökéletes összhangjára. Nem is csalódtam! Az agyvérzés kerülgetett, amikor megláttam a játékot, bár tény, hogy rossz irányba indultam rögtön az elején. Kiválasztottam Törpicúr, így biztosítva magamnak a "bemelegítő" mód által nyújtott örömeit, ám amikor az első pályán megvettem a lábam, nyilvánvalóvá vált számomra: évtizedet tévesztettem! Hat vagy hét különböző "küldetés" közül választhatok majd, ha ti is rászánjátok magatokat, de gyakorlott konzolos kezeknek ezek a küldetések inkább hasonlítanak majd egy menü-navigálás nehézségi színvonalához. Képtelenem, a 70 éves nagyapóm is percek alatt befejezi ezeket a pályákat minden különösebb életvesztés nélkül! A repkedéstől egészen a sielésig mindent kipróbálhatok, ezzel is elősegítve, a későbbiekben a megfelelő navigációs készség és ügyességek elérését. A probléma csak ott van, hogy annyira bugyuták ezek a pályák, hogy ha nem látom ■ két szememmel el sem hinném! Vegyük például a sielés pályát. A cél: nincs, vagy talán leérni a lejtő végére?!? Vagy a repkedős pályán (valami bogár hátán), mire párszor felemelkedtem a levegőbe, már vége is



az egésznek! Szóval, ha a bemelegítő pályák tényleg a bemelegítésre szolgálnának, ■ ilyenre csinálták volna őket. Ezt maximum a 4 év alatti gyermekek élvezhetik, vagy ■ már fent említett 70 fölöttiek, akik még ■ tapasztalhatták meg egy civilizált játék színvonalát. No, aztán ha megfelelően kineveltük magunkat Törpicúr esztelen gyakorló pályáin, neki-vághatunk a "NAGY" küldetésnek is. A történet egyszerű és megszokott: ■ gonosz Hókuszpók és karakteres macskája Sziámijáú elhatározzák, hogy végre elbánnak a töpörödött törp-ördögökkel, így ■ sötét oldal (nem Ganx-to!) jeles képviselőit hívják segítségül! Ezek

is. Egy klasszikus platform játékká nő ki magát a történet, ahol ugrálva, hirtázva, dobbanva és egyéb trükköket alkalmazva kell megjárni ■ pályákat és visszalopni a babát. És akkor itt ■ vége! Mert mást nem igazán lehet erről a játékról írni. Mivel szerintem tényleg a legfiatalabb generációnak készült, nincsen igazán karaktere a játéknak, még akkor sem, ha egy-két jobb megoldást sikerült elsütni a készítőknél. Dicsérhetjük például a jól kidolgozott "segítő" rendszert, ami elakadásunk esetén azonnal jelzi végcélunk irányát, vagy a jópofa hangokat, bár utóbbinál határozottan felkaptam ■ fejem többször is, mivel egy-két törp-böfögés kifejezetten hasonlít a Jawák beszédéhez a Star Wars-sorozat IV. részében! Már csak azt vár-



THE SMURFS

AJAJÉ BÚVÓS CSAKÓ



rátaláljunk Pacman-re, aki pár hónapja elég jó és szórakoztató játékkal készítette gyermek gombnyomkodásra ■ felhött arcokat is. Rádadásul ez a Törp-sorozat ■ mostani huszonevesek gyermekkorában volt a tévében, így még az is elképzelhető, hogy egy jó játékban reménykedve megváltunk súlyos pénzekért ■ CD, majd otthon döbbenek rá, hogy ezt bizony a szomszéd csecsemőknek kell adni karácsonyra (ill. most már csak jövőre...).

Azt kell, hogy mondjam, hogy ha a fent leírt pár sor és mondatokat el tudjátok olvasni és még is értitek őket, akkor bizony már túlkorosak vagytok ehhez a játékhöz! Persze lehet, hogy csak én vagyok túlságosan bemateriaizálódva ■ Turisno 2 és a Medal Of Honor világában, de számomra a kölyök klubban megszokott értelmi színvonalhoz közelít ■ legjobban ■ program, ta-



lán ezért ■ tudok róla értékelhető tesztet írni. Bocs srácok, én már ezt kinőttem!

Adam

THE SMURFS

INFOGRADES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESZÓNA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLAK
ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS FÉNYTÉR
✓ HANGSÚLYOZÁS
× JAVEL GYEREKEKNEK
KÉSZÜLT

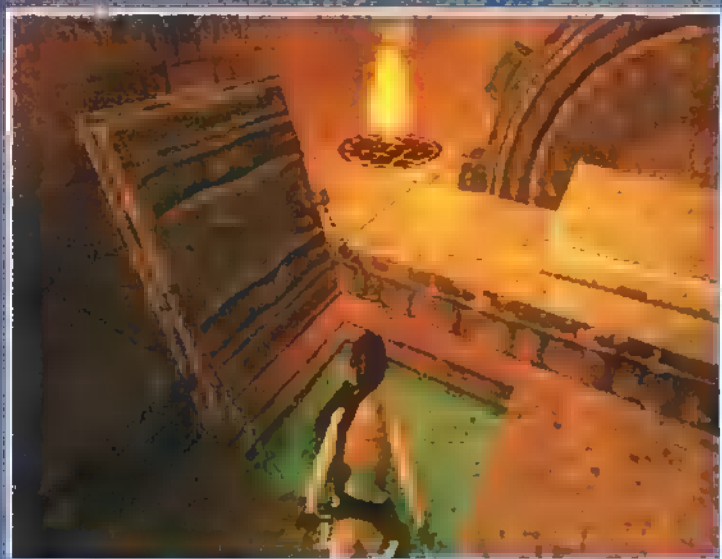
45%

A collage of images related to the James Bond franchise. It features a dark, sleek car, a handgun, and the iconic '007' logo with a bullet trail. The background is a dark, textured surface.

2

5/6 KONZOL

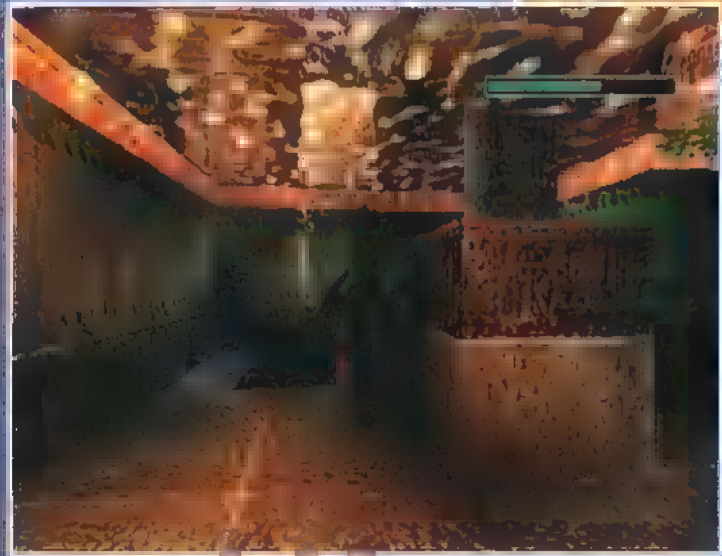
Hazánkba az az érzés, hogy a játék végére nem tudjuk, hogy mi lesz a folytatás.



az a játék, amelyben a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

TESZT

Amikor az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.



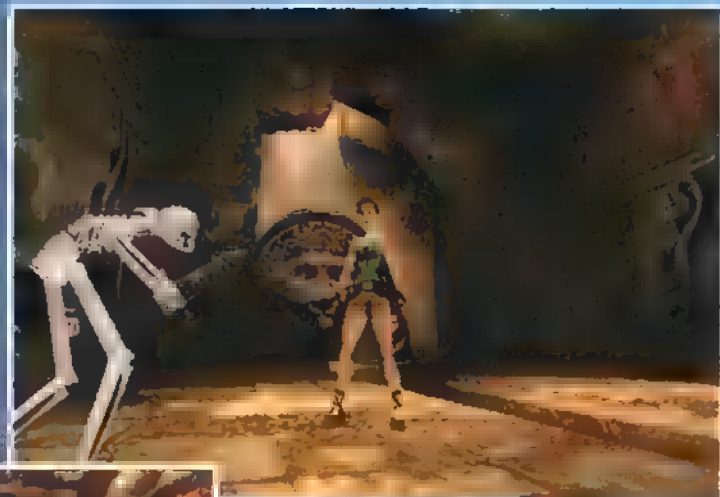
Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

TESZT

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.



Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

TESZT

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

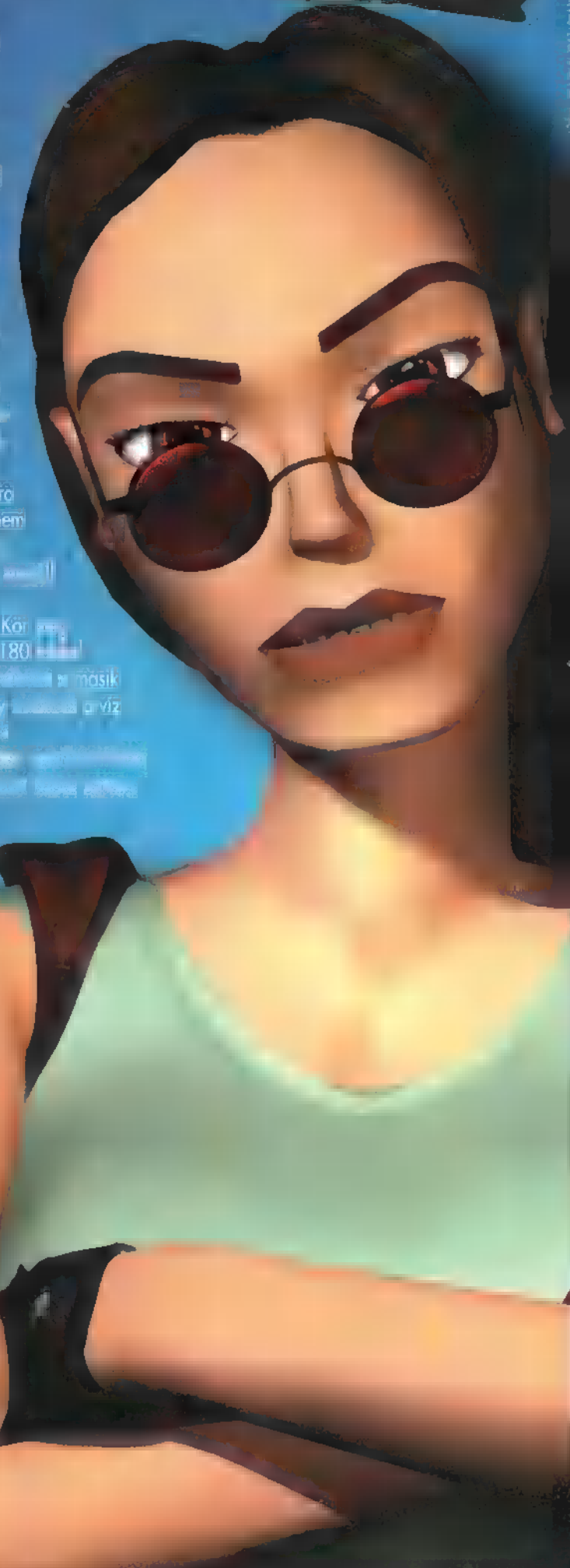
Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.

Az első részben a játékos a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket, és a játékban a játékosnak kell elkerülnie a veszélyeket.



de tartásával
az vagy mire
néz nem felé
hátra is
Tomb Raider
követke-
te köte-
kb ki levegő nélkül. A
gyzenomból
müködtetniesz
csak ussz
es az X-meg-
romszög
és az tüzelni kezd
Van az

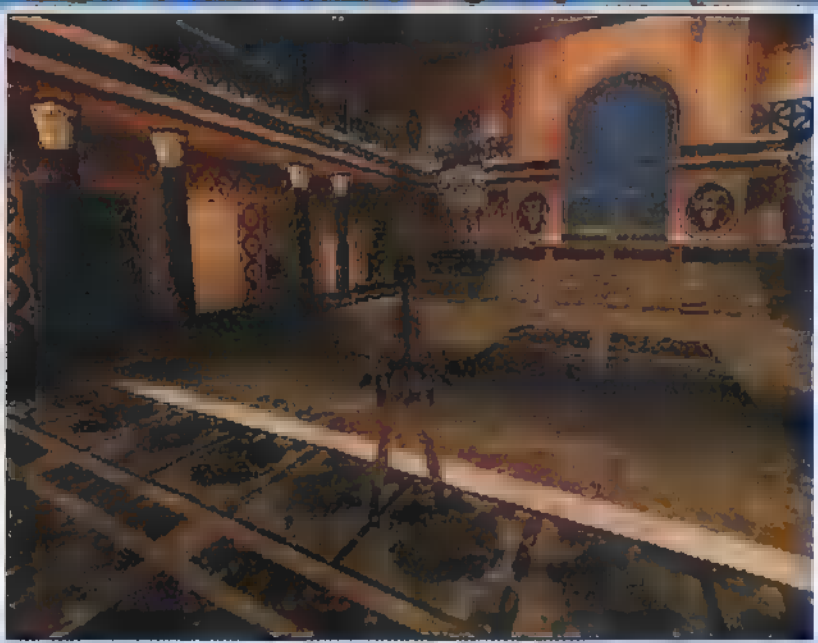
hasznos
al
lesze
nem
az
ivó és négy
szik
amiket
megnyom
és elkezd
mászni. Fel
utána nem
vigyázz ez
szemben
nem
Szóval az X-szel
ami

X-et
5. ké
egészel
Az
es a Te ki
nem hiszen

csak mesé
történelveze jó
zese némi
nem van a
vege hogy
már a meg
bennie érdekes
meg
nem mászott bele az
gó letébe miért az a na

AZTHITTED, HOGY A
HARMADIK RÉSZ NEHEZ VOLT???

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



véve letszelt az
is. Ha
évezhe helyeit
ug itam le
francnak kedve
legyen már
áll
a szem plisztámat
'ikaj mint
mintha valaki
privíz
felálltam a
dudolni a Himnuszt
is végre
ros és
yanis
szol híven
100%-os
és az összes
és titkos
ordinátái
igényes volt
ez is az előző
vagy
hozza

automata és a célzási
szan az
L1-et
meg
miféle fal
odaáll z velle
az t. Ha
mint a sem
szembe a kinéz
és tartó az X-et
dés: Néha a
ekesség
Fel Le
ugorj fel és
az X-et
a közél és

is
ore egy mó
gy a
mindenhová
kez
L2
másával történik.
dés: Néha a
ekesség
ugorj fel és
az X-et
a közél és

az X-et
kell



TOMB RAIDER 4

CORE DESIGN/EIDOS

ELÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTEKOS
2 JÁTEKOS
ANALÓG RÁNYTÓ DUAL

X A LARA CRAY PRIMITIV
ELEENERE
✓ MEGIS EZ A VALJAN MEGJE-
LENT EMBER TART LARA

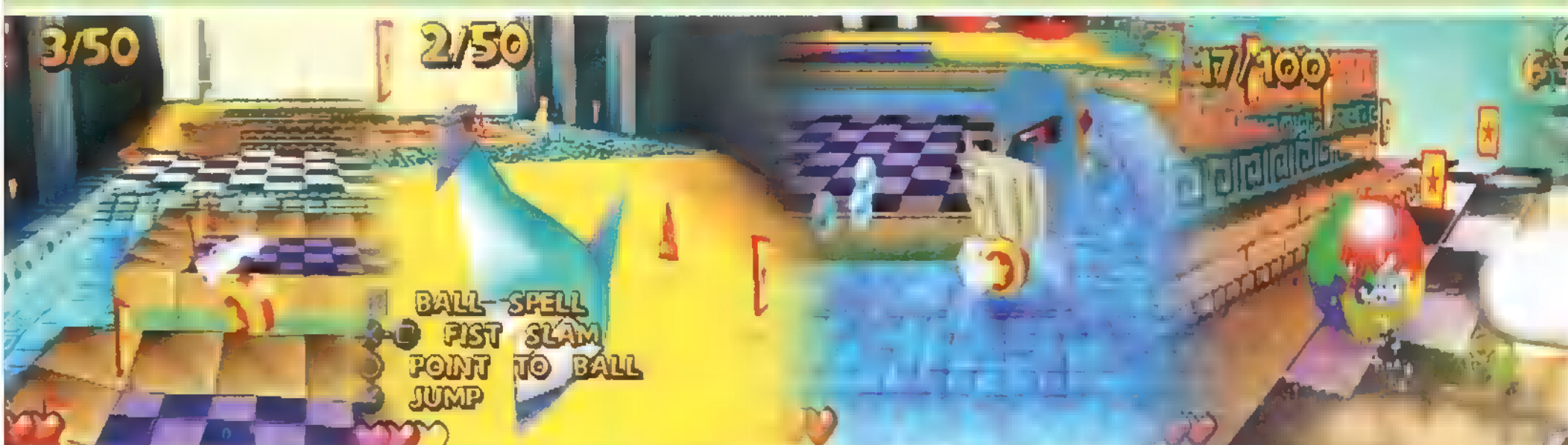
96%

Atari. Ez a név ismerős lehet azok számára, akik már évek óta benne vannak a számítástechnika egy kissé misztikus világában. Ez a név nagyon sokat jelentett valamikor, sőt, nekik köszönhetünk nagyon sok mindent, főleg azt, hogy eljutottunk idáig, ahol ma tartunk. A '80-as évek vége felé bizony az ő technikájuk "meglehetősen" versenyképes volt a világpiacra. Tőlük kaptuk többek között az első igazi házi videó játékot, az Atari2600-ast.

elterjedt 9 tús joystick csatlakozót, amit a C64-en és Amigán kívül a Sega is használt a gépeiben. Eme nagy múltú cég sajnos hasonló sorsra jutott, mint a többi versenytársa, mikor elvesztették a versenyt az egyre izmosodó PC piacon. Mára már csak egy apró cég maradt belőlük, mely legfeljebb játék software-ek fejlesztésével foglalkozik, de legalább halunk felőlük. Az Amigákkal nem ez történt, ők a mai napig aktívak, de ez egy másik történet...

egyik eltávozik, mikor a gonosz kiszabadul, a másik pedig kiesik az ablakon és túléli a robbanást. Nos, ez a kesztyű vagyunk mi! Ez nem vicc, a játék főhőse egy kesztyű "emberke", aki az ujjain járva úgy mozog, mint egy ember, sőt még szeme és szája is van. Ez volt, ami a leginkább megfogott a programban, hiszen ekkora marhasággal igen ritkán találkozunk az ember. A címondattal ellentétben ebben a játékban nincs hideg, hanem pont ellenkezőleg, vilá-

érdekesse válni, hogy a játék nem csak abból áll, hogy jobbra-balra mászkálva túl kell jutnunk a szinteken, hanem van egy segítőtársunk is, egy labda személyében. Talán a segítőtárs túl nagy szó rá, hívjuk inkább eszközhöz. Kesztyűnkkel minden pályán az a feladatunk, hogy megtaláljuk a valahová rejtett labdát és azt a kijelölt helyre vigyük. Itt jön be a játék újítása, mert a labda mozgását pattogtatással tudjuk végezni. Ezen kívül természetesen guríthatjuk,



HA HIDEG VAN, HÚZZUNK KESZTYŰT

Ezután az apró kis történelmi bevezető után lássuk, mit is alkottak az évtizedek alatt már igen sokat bizonyított fiúk. A Glover egy igazi ugrálós-mászkálós játék, apróbb logikai elemekkel fűszerezve és mindez természetesen 3 dimenziós pompával díszítve. A játék legelején egy animáció ismerteti velünk a történetet, hogy miért kerültünk kalamajkába és egyébként is, ki a fene vagyunk mi? Ha végignézzük, kiderül, hogy egy varázsló bácsi a kastélyában mesterkedve mindenféle kísérleteket folytat és megpróbál valami csodafigurát megalkotni, de alaposan elszúrja és a szüleménye a varázslót is a másvilágra küldve kiszabadul a kátlanból. Ha figyelmesen nézzük a filmet észrevesszük, hogy a hős mágusunk kezén két kesztyű van. Az

gas napsütésben zajlanak kalandjaink. A pályák többsége mező, vagy különböző odúk, barlangok, fatörzsek, léghajók, meg víz alatti városok. A pályák tervezése nagyon szimpatikus, és már az első ránézésre is szembetűnően igényes. A vizes részek különösen jól kidolgozottak, a csobbanások úgy festenek, ahogyan azoknak kell és a hullámok, meg szökőkutak is nagyon élethűek. A pályák változatossága eléggé nagy, nem kell tartanunk attól, hogy pillanatok alatt megunjuk. A végrehajtandó feladatok már nem ennyire sokszínűek, de hát mit lehet variálni egy mászkálós játékban?

ÜDVÖZÖLLEK KESZTYŰORSZÁGBAN

A játék felépítése nagyban hasonlít a 40Winks-éhez és a Mario stílusú játékokéhoz. Egy úgynevezett főterrről indul a játék, melyre minden pálya sorozat teljesítése után visszakerülünk. A szintek teljesítése után egy újabb kapu nyílik meg számunkra. Mentési lehetőségünk csak a pályák végén van sajnos, de mivel azok nem túl hosszúak és nem is nehezek, ezért nem hiszem, hogy hamar elakadnánk. Talán a fatörzses résznél lesz egy kis gondunk, mert itt könnyen leeshetünk a deszkákról és ez gyakran elő is fog fordulni (legalábbis az én irányításom alatt elég gyakran történt).

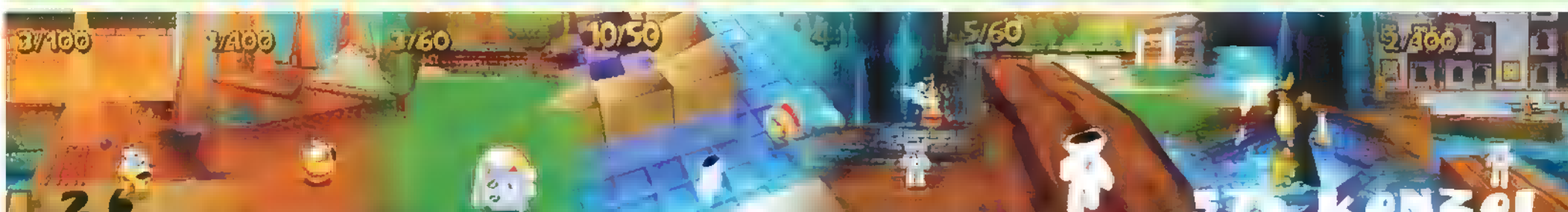
Az egész történet lényege ott kezd



Ezek után sem adták fel a versenyt, mindig a Commodore vetélytársai voltak és nagyon sokszor ők ösztönözték a nagy céget az újabb technológiák kifejlesztésére. Tőlük vette át a Commodore a mai napig igen

gurat megalkotni, de alaposan elszúrja és a szüleménye a varázslót is a másvilágra küldve kiszabadul a kátlanból. Ha figyelmesen nézzük a filmet észrevesszük, hogy a hős mágusunk kezén két kesztyű van. Az

vagy akár el is dobhatjuk. Különböző varázslatokkal is felruházott minket teremtőnk, mert a labdát mindenféle anyagúvá átalakíthatjuk. Így a terepnek és a feladatnak megfelelően kell átváltoztatnunk a labda anyagát a megoldáshoz. Vannak például kapcsolók a víz alatt is, melyek megnyo-



mása szükséges a továbbjutásunkhoz, de mivel a gumilabda lebeg a vízben, nem tudjuk megnyomni a gombot. Ilyenkor jön a varázslat, mellyel a gumit vassá alakíthatjuk, mely köztudottan nehezebb a víznél, így elsüllyed és a víz alatt gurítva már megnyomhatjuk az áhított kapcsolót. Ezen kívül még átváltoztathatjuk a labdát akár kristálygolyóvá, ami a pattogatástól összetörik, üveg-golyóvá, ami kis helyeken is elfér és így tovább. Eszközünket, fegyverként

monzavaros, repülő teknősbékával bántam el. Az ilyen pancsereket szinte minden esetben a labda használatával kell likvidálnunk. Ez igaz a többi ellenfélre is. Való igaz, hogy használhatjuk az öklelést is, de az fele olyan hatásos, mintha a labdával dobánk fejbe a szerencsétleneket.

A feladatunk tehát, hogy végigjárjuk a szinteket és megtaláljuk a labdát, majd visszavezessük azt a kiindulási faluba és levigyük a barlangba. Itt minden egyes labdából egy

mellyel falakat mozgathatunk el helyükről és így új helyeket, járatokat nyithatunk meg.

Szólnék pár szót a kezelésről is, mert egy kissé bonyolult a sikeredett. Ez nem azt jelenti, hogy voltam vele meglegedve, vagy, hogy nem jó, csak azt, hogy a kezelőgombok meglehetősen összetetten vannak elhelyezve, és ráadásul még változnak is a helyzetnek megfelelően (pl.: van nálunk labda vagy sem). Ha nincs nálunk a labda, a Körrel tudunk rá-

is innen tudjuk megtenni. A highscore listát a főmenüből tekinthetjük meg. Természetesen a New Game-ra kattintva kezdetünk el játszani és a mentett állásainkat innen tölthetjük vissza.

Őszintén bevallom, eleinte nem nagyon lelkesültem a programért – annak ellenére sem, hogy az Atari készítette – mert nagyon unalmasnak tűnt és a lényegét sem nagyon értettem. A zene álmosító volt és, egyszer el is aludtam. Aztán, pár próbálko-



BANJ VELEM KESZTYŰS KÉZZEL!

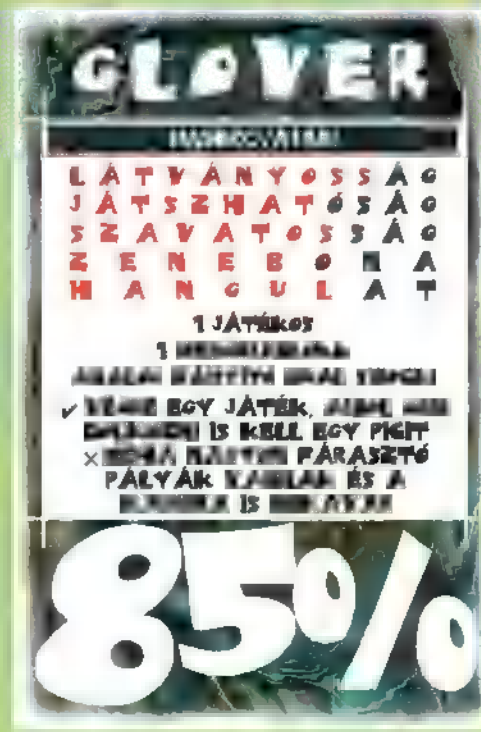
mutatni, hogy merre leljük azt, az X-szel ugrunk (kétszer nyomva magasabbat), és a Négyzettel kombinálva pedig öklelni tudunk. Ha van nálunk labda, az L2-vel tudjuk lerakni azt, az R2-vel tudjuk varázsolni, az X-szel pattogatni, a Körrel magasra dobni, a Négyzettel pedig eldobni. Ha már megnyomtuk a dobás valamelyik

gombját, ki kell választanunk az irányt és az erősséget, ami a célzás-kor fontos, ha egy kapcsolót kell eltalálnunk a falon. Ha mégsem akarjuk eldobni, az L2-vel állhatunk vissza alap helyzetbe. Ezeken kívül a többi gomb csak a kameraállásokat kezeli. A Háromszöggel lehet zoom-olni, az L1, R1-el pedig forgatni a kamerát, csakúgy, mint a kettes analóg karral. A kesztyű mozgatása egyébként a nyilakkal történik, vagy az egyes analóg kallantyúval. A játék elején az első két-három pálya alatt képernyőn ki lesznek írva a kezelőgombok segítségével, de aztán fokozatosan eltűnnek a segítségek. A különböző feladványoknál általában találhatunk egy kérdőjelet is, amely a levegőben lebeg. Ez alá állva és a Körrel megnyomva tippeket karunk a feladat megoldásához.

A menüről azért nem tartottam fontosnak szólni, hiszen mindenben megegyezik a hasonló játékokéval. Az options-ben kell beállítani a zenéhez és a hanghatásokhoz tartozó hangerőket, a vibrációt és a többi apróságot. Ha kedvünk lenne újból megtekinteni a kezdő animációt, azt

zárás után, rájöttem a játék "ízére" és kitapasztaltam minden csínját-bínját. A pályák kezdtek érdekessé válni és a zene is begyorsult a végére. Nekem nagyon megtetszett ez a kis bugyuta kesztyűs csoda. És ami meg az elalvást illeti, biztos csak nagyon fáradt voltam aznap...

Endrédi Tibor



is használhatjuk az ellenfeleink ellen, akik mindenféle bugyuta lényből tevődnek össze. Gonosz manók, ellenséges golyók, pókok meg mindenféle bogár. Természetesen nem szabad megfélekezniük a főellenségekről sem, akik hasonló mulattató egyéniségek. A legutóbb például egy hor-

kristály lesz. Ha mindet megszerezzük, akkor nyílik ki a kapu a főgonoszhoz, mely szintén egy kesztyű. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen életeink száma korlátozott, mégpedig a labdáink száma jelenti az élettűnköt. Ezt a képernyő jobb alsó sarkában láthatjuk. Gyarapításuk, vagy egy csillogó labda ikonnal, vagy a pörgő csillagkártyák gyűjtésével történik. Ez utóbbiból százat kell összeszednünk. Ezeken kívül találhatunk még mindenféle varázslatot, melyek sok helyen segítenek, vagy nélkülözhetetlenek a feladványok megoldásában. Ilyen például az erővarázslat,

Lego. Gondolom nem kell bemutatnom ezt az alapvető játékot senkinek. Biztosan mindenkinek azonnal beugranak a régi-mostani Legos építkezések emlékei. Volt, hogy napokat, heteket is el tudtunk játszani, építeni a Legoval. Kész csoda, hogy eddig nem készült a Legohoz kapcsolódó játék. A most megjelent Lego Racers azért volt számomra biztató játék – amíg nem játszottam vele – mert ebben a játékban állítólag saját Lego autót építhetünk, majd versenybe szállva autózhatunk kedvenc kocsinkkal. Maga a játék stílusát tekintve a Crash Team Racing-hez áll legközelebb, tehát verseny közben fegyvereket is bevethetünk ellenfeleink ellen.

LEGOZZUNK

A főmenüben ötféle dologgal találkozhatunk. A legfontosabb egy autó építése lesz, már ha akarunk építeni, mert vá-

az L1-R1-el a kockák között szelektálhatunk. A Kör+iránnyal a kamerával lehet körbe nézni, míg a Négyzettel a hosszabb rudakat és kockákat lehet forgatni. Egészen sok fajta járgányt lehet összerakni, mindenki az ízlésének megfelelően. Szinte az összes híres és ismert Lego kocka megvan, ám egy-kettőt hiányoltam. Kockát csak akkor lehet lerakni, ha az összes lap szürkén világít. Igazán irreális kocsikat sajnos nem lehet építeni, lehetőségek kissé korlátozottak. Ha végeztünk nyomjunk a Finish pontra. Ezeken kívül még menthe-

VERSENYEK, FEGYVEREK, IRÁNYÍTÁS

Négyféle módon versenyezhetünk a játékban. Az első a Circuit Race, ami egy bajnokságnak felel meg hét versennyel, Lego-ország hét legkülönbélebb, ám felettébb ismerős helyszínein. Mindenhol a legjobb háromban kell lennünk a továbbjutáshoz. A Single Race egyszerű versenyt jelent egy tetszőleges pályán. Érdemes itt begyakorolni a pályá-

hogy ha van nálunk fegyver, akkor felvehünk egy másikat, persze ilyenkor a meglévő cucc elveszik, így nem lehet későbbre tartalékolni az extráinkat.

Idegesztő a CTR után, hogy a játéknak nincs



analóg támogatása, így a kanyarok bevételére elég nehéz lesz. A kanyar vételhez érdemes nyomva tartani az R1-et. Az L1-el a nálunk lévő extrát használhatjuk. Az L2-vel térképet illetve a kilométerórát hozhatjuk elő, az előbbi ellenfeleink helyzetének megállapításához kell. A Körrel hátra nézhetünk, míg a Háromszög a nézet váltást szolgálja.

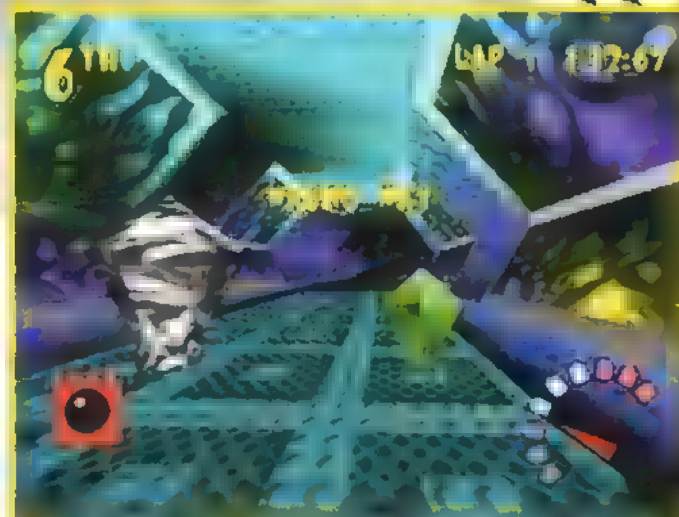
Verseny közben érdemes figyelni a pályát. Ez egyrészt a különböző veszélyes csapdák elkerülése miatt fontos – egy-két pályán ugyanis vannak csapdák – másrészt levágásokat és rövidítéseket találhatunk. Például az első pályán a hordókat ki lehet löni.

ÉRTÉKELÉS

A Lego Racers nem lenne egy rossz játék, ha nem játszottam volna magam betegre a CTR-el. Ez utóbbi színvonalát ez az anyag meg sem közelíti, bármely paraméterét is vizsgáljuk a játéknak. A grafikája szépnek mondható, ám a CTR nagyságrendekkel jobb nála és ugyanez mondható el a zenékre meg a hangokra is. Ami igazán bosszantó, hogy az irányíthatósága a LR-nek nagyon gyenge, az analóg támogatás nagyon hiányzik. Állandóan a falnak ütközünk és emiatt lelassulunk, ám úgy vettem észre, hogy a fegyverek nem lassítják le annyira az ellentéteket, amennyire kellene. Ráadásul a CTR sokkal tartalmasabb, hosszabb volt, vagy háromszor ennyi pályával és sokkal több játékmóddal. Szóval a gokartos autós játékok között a Crash Team Racing a király, de ha saját autót akarunk építeni, érdemes nekifogni a Lego Racers-nek is.

Veres Miki

laszthatunk kész kocsik között is, ám sokkal izgalmasabb egy magunk által tervezett járgánnyal rajthoz állni. Tehát lépünk a Build menübe. Első feladat egy új versenyzőt kreálni, rakjunk tehát össze egy nekünk tetszőt. Ha ezzel megvagyunk adjunk neki nevet. Itt a névkártyánál még az arckifejezését is megváltoztathatjuk szereplőnknek. A következő lépcső a Build Car pont. Itt először választunk kell, hogy milyen típusú kocsit akarunk átépíteni. Igen saját kocsit nem lehet tervezni és megépíteni, a megadott alapokra kell rá helyezni az ismert Lego kockákat. Ez nagy kár, jobb lett volna, ha az alapot is mi tervezzük meg. Itt van egy pont, a Quick Build, amivel a gép rak össze nekünk egy kocsit, amit a Remove Bricks-szel eltávolíthatunk. Az igazi építés a Build-nál található. Az X-szel lerakhatjuk, a Háromszöggel eltávolíthatjuk a kockákat. Az L2-R2-vel kockatípusok között válogathatunk, míg



tünk, építhetünk egy újabb autót és ami a legfontosabb, mehetünk egy próbakört (Test Drive). Amennyiben ezzel is megvagyunk mehetünk az igazi versenyre.

megező fegyverünket erősíthetjük fel. Fegyvereink és a felvehető extrák klasszikusnak mondhatók: pajzs, olaj, bomba, áram, csáklya, gyorsítás stb. Hülye dolognak tartom,



LEGO RACER

LEGO MEDIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENESONNA
HANGULAT

12 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLAK
DUAL SHOCK

✓ SAJÁT AUTÓT LEHET ÉPÍTENI
✓ KONTROLLERREL IRÁNYÍTÁS
✓ EGY EGYSZER

71%

Nem is nagyon hiszem, hogy a világ azon részén, melyen civilizált fehérek laknak lenne olyan felnőtt vagy gyermek, aki nincs tisztában mi is az a LEGO. Talán nincs is még egy ilyen játék, melynek sikerült volna ennyire meghódítani minden korosztályt. Van, aki igazi fanatikus gyűjtő és vannak, akik csak amolyan hétfői játékosok – mindenesetre nagyon is jól el lehetett szórakozni egy-egy esős nap a színes kis téglákkal. Most már azonban nem csak a maga 3D-s mivoltában építkezhetünk, hanem a különböző konzolok révén a virtuális világban is szabadjára engedhetjük fantáziánkat. Egyre másra érkeznek a LEGO névvel fémjelzett játékok, igaz ez idáig csak PC-re, most azonban megjött végre a LEGO RACER Nintendo 64-re is. Mint a neve is mutatja ez egy

ból. Amúgy egy nagy adag fej, sapka, haj, láb és test közül válogathatsz. Ha úgy érzed, elégedett vagy a "fenegyerekkel", akkor a MAKE LICENSE-nél megkaphatod a jogsidat, beírhatsz a nevedet, és még utoljára változtathatsz az arckifejezéseden. A BUILD CAR-on belül rakhatod össze a megálmodott versenyautódat. (QUICK BUILD-el a gép által tervezett kocsik közül választhatsz.) Szóval az elején egy csont üres alvázat kapsz, és ebből kell

A CURCUI RACE-nél nyomhatod a bajnokságokat, de csak szépen sorjában! Az elején még csak az első van nyitva, a következő versenysorozat csak akkor nyílik meg, ha legalább dobogós helyen végzel. Mindegyik világnak van egy bajnoka is, aki keményen be is szól a verseny előtt. Egyébként muszáj ezzel a résszel szenvedni egy kicsit, mert amíg itt nincsenek behozva a pályák, addig a többi versenymódban (sima verseny, időmérő, két játékos mód) sem lehet őket választani. Ja, és ezen kívül még egy dolog miatt hasznos, ha

szellemek ijesztgetik az ember fiát, a folyóparton krokodilok sütik a hasukat, az öbölben egy bárka vesztegel, a Marson űrhajók húznak el a fejünk felett. A baj csak az, hogy a pályák elég rendszertelenül vannak kidolgozva, össze-vissza kanyarognak, plusz még nagyon szűk is az út, és ez igazán rányomja a bélyegét a versenyre – röviden élvezhetetlen és nehéz lett. Az első pár pálya után igencsak be kell gyakorolni őket és még így is csak nagy mákkal lehet győzni, nem is tudom hogy fognak ezzel megbirkózni a kissrácok, márpedig elvileg ez a játék nekik készült. Nehol vannak elágazások is, ezeket általában be kell robbantani, nagyritkán pedig azért változik meg az útvonal, mert történik valami a pályán (ledől egy torony stb.). A dolog annyira gázos, hogyha csak egyszer is neki-mész valamilyen tereptárgynak, már csak álmódhozhat az első helyről. A kocsik irányítása is elég furcsa, mintha csak egy kisgyerek játszana egy LEGO autóval, soha nem íven fordul a kocsit, hanem ahogy balra húzom egyből balra megy. Épp ezért amíg ezt meg nem szoktam a kanyarokban folyton a falnak mentem. Az irányításról túl sokat nem is lehet mondani, ugyanaz, mint bármely más autóversenynél.

Annyi újítás csak, hogy többféle kameranézet van, és a le C-vel hátránézölödhatsz. Verseny közben négyféle extrát vehetsz fel "hármassok" formájában: a kék a páncél, a zöld a turbó, a piros egyfajta lövedék, a sárga pedig egy csapda a mögöttünk jövőknek. Van még egy ötödik is, amolyan POWER UP a fegyvereknek, minél többet

szedsz fel belőle az épp nálad lévő cucc annál erősebb lesz, azaz a pajzs mondjuk nem csak három másodpercig tart, hanem tízig. A grafika elég közepes, semmiképp sem fogsz tőle megpadlózni, a zene viszont az eddigi legsemmitmondóbb, amit játékokban hallottam. Szóval ez a játék sem lett egy csoda, de remélem ez még csak a kezdet és a jövőben sokkal színvonalasabb "LEGO-s" anyagokkal nyomulhatunk majd, mert egy nagyon hálás téma és tudom, hogy sokaknak bejönne. Összegzésként annyit, hogy a hibái ellenére is valamilyen szinten jó volt vele játszani, mert egy röpké kis időre visszarepített a gyerekkoromba, amikor még nem volt más gondom csak, hogy sikerül-e időben megmenteni ROBIN HOOD-ot mielőtt kivégzik.

CSIPI M LEE

AZ ÉLETBEN JOBB LEGÓZNI!

versenyjáték, mégpedig LEGO-LAND-ben, LEGO autókkal LEGO pályákon, LEGO sofőrökkel, ebben az anyagban ugyanis minden a kis kockákból van felépítve. Az igazsághoz mondjuk hozzátartozik, hogy maga az alapötlet finoman szólva nem valami eredeti, végül is csak egy újabb MARIO KART klón, csak most LEGO köntösbe van bújtatva a klasszikus versenyjáték. Bőven akad tehát vetélytársa mindkét konzolon, és hogy sikerül-e valami újat mutatnia, hát az majd kiderül a cikk végére.

A mentéshez legalább 62 üres blokknak kell lennie, ezért cserébe viszont elmentheted saját magad által megtervezett járművedet és sofőrdet. Bizony, mert nem lenne egy LEGO játék, ha nem lehetne benne építkezni! Talán ez az egyetlen nagy különbség a többiekhez képest, itt ugyanis nem csak kiválasztani tudsz egy szereplőt vagy egy járgányt, hanem te magad rakhatod össze, sőt még azt is megadhatod milyen képet vágjon az embered. Nos, hogy ez jó-e vagy sem azt mindenki döntse el maga, de ha ez irányba fog haladni a világ nekem egyáltalán nem fog tetszeni. Szerintem egyellen egy játék sem (lehet bármilyen jó) tudja visszaadni azt a

valami versenyképeset kihozni. Mielőtt azonban elkezdened építkezni, adnék egy pár jó tanácsot. Először is figyelj oda arra, hogy verda szimmetrikusan legyen kialakítva, különben kiegyensúlyozatlan lesz és ez igencsak érződni fog majd a kormányzásnál. Ne is nagyon pakold tele a kasznit, mert bár jól kormányozható lesz és gyors, viszont iszonyú lassan fog gyorsulni, ezen kívül már csak az áramvonalasságára ügyelj. A D pad-dal a különböző LE-

első helyen végzel: ekkor ugyanis elnyered a bajnok és világnak alkatrészeit, azaz ha legyőzöd mondjuk a kalózkapitányt, mikor később építkezel már különböző kalóz LEGO-k anyagaiból és testrészeiből is válogathatsz. Ettől az egy érdekességtől eltekintve maga a játék, mint már mondtam csak egy sima MARIO KART klón. Minden futamban hat versenyző áll rajthoz (ha terveztél magadnak saját sofőrt, négy versenyző közül választhatsz) és küzd mindenféle ismerős és ismeretlen LEGO világokban egymás ellen. Küzdelmet pedig vegyék szívesen, mert itt is különböző extrákkal és fegyverekkel keserítheted meg ellenfeleid életét.

Egyébként egyszer érdemes végigolvasni a neveiket, tiszta Holló Színház. A terep ötletes, mindenhol ismertős rég elfelejtett dolgok köszönnek vissza. Az egyik pályán mondjuk pálmák lengedeznek, vagy



ményt, amikor kiöntesz egy nagy doboz LEGO-t a szoba közepére, és saját magad keresed meg a nagy kupacban a hiányzó alkatrészeket. Az viszont nagy előnye, hogy tuti nem fogja összeporoszvívni valamelyik takarításmániás szülőd, ha véletlen valami kimarad pakolás közben. Mielőtt azonban még nagyon elkalandoznánk, ha "alkotni" akarsz, válaszd a főmenüben a BUILD opciót. Ilyenkor még meg kell adni, hogy melyik memóriakártyára akarsz majd menteni és kezdődhet is a munka. Ha még sincs kedved tökölni, akkor válaszd a MIX-et, és a gép véletlenszerűen összerak neked egy embert a rendelkezésre álló anyagok-

GO világok anyagai közül válogathatsz, mert hát ugye mindegyikhez különböző darabok tartoznak. Ha űr LEGO-kból építkezel, mindenféle hajtóművekkel meg ágyúkkal szerelheted fel a csotrit, míg a "középkori" készletből zászlókkal és pajzsokkal díszítheted a járgányodat. Az anyagok közt az L-lel és az R-rel válogathatsz, lerakni őket az A-val tudod, már ha van elég hely neki. A kamerát a C gombokkal, az alkatrészeket a Z-vel tudod forgatni. Ha elkészült a mű nyomj egy startot, és a TEST DRIVE-nál rögtön le is tesztelheted mit tud.



LEGO RACERS

LEGO MEDIA

L A T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

12 JÁTÉKOS
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁRA
RUMBLE PAK

✓ NEM EGY NAGY SZÁM MÉS NOSTALGIKUS ÉRZÉSEKET KÉLT AZ EMBEREK
× EBBŐL A TÍMABÓL TÖBBSZÖR IS KI
LEHETETT VOLNA HOZNI RÁADÁSUL
NEM LEHET NAGYON JÁTSEANI

77%

**XENA WARRIOR
PRINCESS**

TITUS

L A T V A N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A
H A N G U L A T

1 JÁTÉKOS

1 HÉTIG JÁRATOTT

ARANY ÉRTÉKŰ BÉRE FOLYAMATOSAN NÖVEKSZIK

✓ **DE MINDEN VÉGRE,
KAM FOLYAMATOSAN NÖVEKSZIK**

**X CSAK EGY EGYET VESZELTVE
JÁTEK, MÁR A GYALOGI ÉRTÉK**

73%

NÉHÁNY SZÓ ELŐJÁRÓBAN

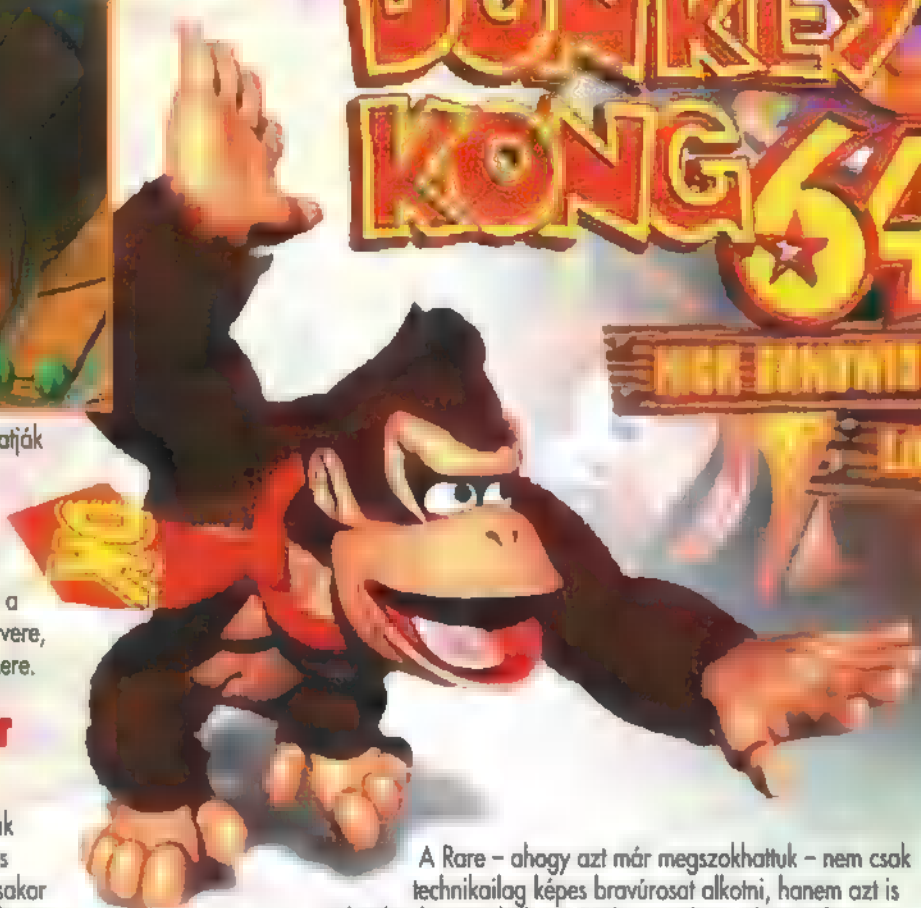
Nem tudom, hova tudja még fejleszteni a Rare az N64 játékok színvonalát, de sajnos gyanítom, hogy már nem sokkal tovább. Azaz miket is beszélnek! Mi az, hogy sajnos? Már az is baj, ha valaki túl jót alkot? A Nintendo egyes számú fejlesztőgárdája ■ látszólag tökéletesre tett rá még néhány lapáttal. A SNES-en sztárrá vált Donkey Kong majomcsapat 3D-s kalandját ugyanis szemlátomást ■ Banjo-Kazooie alapjaira építették, és sikerült is túltenni rajta. A Donkey Kong projekt mindennel szemben prioritást élvezett (még szegény Banjo új kalandja is háttérbe szorult), úgyhogy el lehet képzelni, milyen lett a végeredmény. Azaz nem lehet elképzelni, mert ezt látni kell!

Amint áramot adunk az N64-nek, mindjárt leesik ■ állunk. A D.K. csapat majmai ugyanis egy több mint három perces videó-klippel köszönnek be – még a szöveg is ki van írva, úgyhogy akinek van kedve rappelni, akár karaokezhat is. Jó, igaz, hogy ez a pap-szám annyira bárgyú, hogy kétszer nemigen hallgatjuk végig, de hogy csak úgy mellékesen egy ilyen produkciót gyömöszöljenek bele egy kártyába, az nem semmi teljesítmény. Egy PlayStation CD ■ más, de hogy egy kártyán ilyesmi legyen, az igencsak meglepő.

A Donkey Kong 64 az első olyan játék, ami csakis kizárólag bővítővel hajlandó elindulni, úgyhogy nem véletlen, hogy egy kissé izmosabb az ára: merthogy a négy megás memóriamodul mellékelve ■ a dobozban. Grafikailag tehát a korábbi császár, a Banjo immár a múlté – még akkor is, ha a magasabb felbontás és ■ több terep miatt néhol mintha kicsit szerényebben lenne textúrázva a terep. Nagyszerű real-time fényeffektusok teszik igazán gazdaggá a vizuális élményt – például láthatóan szívesen alkalmaztak inogó lámpákat. A zenék – persze ezzel most ■ kezdeti rap-számra gondolok – ■ Banjo-t idézik, azaz nagyon hangulatosak, és kristálytisztán szólnak. De talán felesleges is az audiovizuális élményt holmi közhelyekkel magasztalnom. Elég annyi, hogy ha valaki azt kérné tőlem, mutassam meg, mit tud egy N64-es, feltétlenül a Donkey Kong 64-et indítanám el.

ELSŐPRÓ SIKER A LÁTHATÁRON!

DONKEY KONG 64



Egyébként ■ szövegben bemutatják ■ teljes csapatot, ezért már itt láthatjuk, hogy egy elég méretecs darab ez ■ Donkey Kong 64. Csak főszereplőből van öt, s mindegyiknek megvan a maga speciális mozdulata, fegyvere, és nem utolsósorban: a hangszere.

MÁR MEGINT K.ROOL...

A videó-klip ráadásul még csak nem is az intro, mert a prólógus csak ■ kaland üzemmód indításakor kezdődik. Donkey-ék szigete felé egy randa hajó közeledik, ■ fedélzetén néhány gonosz kremlinggel (krokodilszerű lények), s a bizzar szerkezet a partnál megfeneklik. Akinek volt SNES-e, már ennyiből is sejtheti,

hogy ki a hajó kapitánya: természetesen megint King K.Rool tért vissza, hogy hőseinket bosszút álljon. Mint mindig, most is Donkey legérzékenyebb pontját támadja: csalócsai segítségével – immár ki tudja hányadszor – Donkey aranybanjait lopja el, s ■ barátait is foglyul ejti. Amikor Donkeyt értesítik, hogy sziget elnéptelenedett, azonnal az apjához, Crankyhez szíet – pontosabban nekünk kell vele odasielniünk, hiszen ezzel már kezdetét is veszi ■ játék.

A Rare – ahogy azt már megszokhattuk – nem csak technikailag képes bravúrosat alkotni, hanem azt is jól tudja, hogyan kell egy játékot tartalommal megtölteni, és mindenki számára élvezetessé tenni. Mint minden platformjátékban, a DK64-ben is gyűjtögetni, illetve platformról platform- ■ ugrálandozni kell, de a játékmenet mégis teljesen újszerű – főként a több választható szereplő miatt. Kicsit talán bonyolultnak is lehetne mondani, ám ■ átgondolt pályatervezés maximálisan segíti a játékost. A begyűjtendő banánok például egyben azt is jelzik, hogy hova melyik szereplővel kell menni. Ha sárga banánokat látunk, akkor oda Donkey kell, ha viszont mondjuk pirosakat, akkor Diddy. A tárgyakkal hasonló ■ helyzet. Egymás tárgyait nem tudják felszedni a karaktereink, mert ami nem az övék, az átlátszó marad mindaddig, amíg nem ■ megfelelő majommal megyünk oda. Ergo megsejtetik velünk, mikor kell karaktert váltanunk.

Ahol erőre ■ szükség, oda Donkey ajánlott. Ahol viszont gyorsaságra, oda baseballsityakos Diddy. A Kongok között változtatni a forgó hordókba beugorva lehet. Igaz, eleinte még csak Donkey mászkál szabadon, merthogy a többiek egyelőre K.Roolnak köszönhetően rács mögött kuksolnak. A régi ismerős, Diddy után először Tiny Kong kerül kiszabadításra – egyébként őt is mintha már láttuk volna korábban: kiköpött Dixie Kong. Ez ■ szőke leányzó is a hajkoronájáról híres, amivel helikopterezni tanulhatunk meg, csak hogy ő Dixievel ellentétben továbbá össze is tud zsugorodni. Aztán jön két új szereplő: Lanky, aki amolyan orángutános stílusban adja elő magát, s "lufiballonozni" lehet vele, végül csapat tagjaként köszönt-
hejük majd Chunkyt is, aki pedig még Donkeynél is robosztusabb.

Hőseink energiaállapotát dinnyék jelzik:

minden sérüléskor egy szelet esik ■ belőlük – az életerőnket tehát dinnyeszeletek pótolják. Ami az egyéb begyűjtendő dolgokat illeti, aranybanánokat, sima banánokat, és pénzérméket találhatunk legfőképpen. (Meg lufikat, amiket szétlőve szintén banánokhoz jutunk.) S hogy ezeknek mi hasznát vesszük? Ahhoz előbb meg kell ismerkednünk a többi (non player) szereplővel is.

Nagyjából megjelenési sorrendben említeném meg őket. Közülük a legtöbbet minden szinten felbukkannak, ezért a házaik – hogy úgy mondjam – mobilak. Meghatározott helyeken csak úgy előbújnak a földből: távolról nézve csupán ikonok jelzik a helyzetüket. Az elején tehát Cranky laboratóriumát ott találjuk, ahol egy szakállas majompofát látunk.



A SZEREPLŐK

Professzor Cranky Kong:

Miután felkutatottuk a laboratóriumát, az öreg elküld minket tréningezni a közeli mezőre. Ott négy hordó vár ránk: azok visznek minket ■ küldetésekhez – mert aki még ■ ismerné ■ Donkey Kong univerzumot, a hordók különleges képességekkel bírnak. Hol portálként, hol ágyúként működnek...

Visszatérve azonban a tréningre: az irányítás egy az egyben ugyanaz, mint a Banjo-Kazooie-ban. A kamerát a kameragombokkal mozgathatjuk, ha pedig azt akarjuk, hogy kövessük ■ majmunkat, folyamatosan nyomni kell az R-gombot.

Az edzés négy lépésből áll. Először is megtanulhatunk úszni: merülni a Z-vel tudunk, úszni pedig ■ A-vel vagy a B-vel.

Utána narancsokat kell dobálnunk – Cranky speciális narancsai ugyanis valójában gránátok. A Z+jobb C-vel hajigálhatjuk el őket. A gránátokkal majd a keményebb ellenfeleket likvidálhatjuk. A harmadik feladat a hordó dobálás. Tárgyakat fel-
emelni/eldobni a B-vel lehet. Végül az utolsó próba a "tarzan-
ozás": ■ indákon ugrálni ■ A-vel, megfordulni rajtuk pedig ■ R-rel tudunk (hőseink mindig automatikusan a következő
inda irányába lendülnek), ha pedig el akarjuk őket engedni, a Z-t kell lenyomni. A
lendítéssel nem kell törődnünk,



DK64





mert amíg rajtuk csüngünk, nem lassulunk le. Ugyanebből az okból nem is kell sietni, inkább az időzítésre érdemes figyelni! Miután a fentiekkel megvagyunk, = öregül egy üveg varázstalt kapunk, mellyel képesek leszünk dobantani (ugrás, majd "Z"). Ez egyrészt egy támadás, másrészt kapcsolatokat taposha-

életre kel ajtó, aki az aranybanánjainkért cserébe enged oda minket a portálokhoz, amelyek = tulajdonképeni pályákhoz vezetnek. Mert hát ha nem lenne világos: a szigetvilág még csak az összekötő szint. Az igazi kihívások a portálok után kezdődnek.

Funky Kong:

Funky a majomcsalád egyik leghibbantabb tagja: = szörfözésről úgy tűnik leszokott, és most fegyverőrült lett. Kongjaink különböző löfegyvereket vehetnek tőle – már-mint úgy különbözőeket, hogy míg Donkey kókuszdiókkal lövöldözhet, addig például Diddy magyarával, Tiny pedig tollakkal. Ez azért lényeges, mert vannak kapcsolók, amiket csak meghatározott típusú löszerezrel lehet működtetni. Funkytól löszert is kérhetünk, a későbbiekben pedig akár nagyobb "löszertáskát" is vehetünk tőle.

Snide:

Snide, = róka valaha K.Roolnak dolgozott, de kegyvesztett lett. Mivel bosszút akar állni néhai királyán, hajlandó = D.K. csapatnak segíteni. Ő tervezte K.Rool ördögi gépezetét, ezért azt kéri Donkeyéktól, hogy szedjék össze = gép tervrajzát, melynek = darabjait a keményebb Kremlingektől lehet elvenni. Minden egyes darabért Snide egy aranybanánt ad, ráadásul majd a kész tervrajz is nélkülözhetetlen lesz.

Candy Kong:

A bájos Candy hangszerekben "utazik". A bűvös hangszereit megszólaltatva elpusztíthatjuk = összes közelben ólálkodó ellenséget, a hangszeres platformokon zenélve pedig speciális dolgokat művelhetünk – például dobolással szabadíthatjuk ki = sivatagban = bezárt tevét. A zeneszerszámoknak szintén van energiájuk: ezt vagy Candynél, vagy a fejhallgató ikonoknál lehet regenerálni.

Wrinkly Kong:

A nagyanyónak tulajdonképpen már csak = szellemével találkozunk, és ebből kifolyólag ő csupán szellemes tanácsokkal szolgál.

Troff&Scoff:

A nagytönkökhöz vezető kapukat elég érdekes módon nyit-

teken belül számozott platformokra lehetünk figyelmesek, melyek párokban helyezkednek el. Először mindegyiken csak simán át kell haladnunk, ugyanis mindenekelőtt aktiválni kell őket. Az aktív párok segítségével utána egy gombnyomással (Z) közlekedhetünk nagyobb távolságok között, vagyis így nem muszáj bizonyos kényes részeket újra, meg újra átvégződnünk.

A felszedhető tárgyak közül pedig a kristályokat tartom még fontosnak. A kristályok az ideiglenes képességeknek szolgálnak üzemanyagul, amelyeket a karakter-specifikus hordókkal lehet beindítani. Kristályt fogyaszt például Diddy Kong jétpackje. Az ilyen képességeket persze előbb szinten meg kell tanulni Crankytól.

ÉRTÉKELÉS

A játék minősítéséről elég, ha csak a fenti tömört sorokra pillantunk – = hozzáteszem: ezen a két oldalon csak elég pongyolán sikerült = játékot ismertetnem. Alaposan fel kell kötnöm tehát a gatyót, ha = közeljövőben egy részletes



tunk le vele – például mindjárt a partra vezető rács kapcsolóját.

Crankytól minden egyes szinten (bár ez egy kicsit furcsán hangzik, hiszen bármelyik szintet akármikor meglátogathatjuk) újabb és újabb varázssitalokat vásárolhatunk. Ezek rendkívül fontosak, hiszen a felhőpintésükkel új képességek birtokába jutunk. Ittál nélkül Donkey például még arra = képes, hogy ha egy kart lát, azt meghúzza – ezt a képességet szintén meg kell vásárolni. De azt is így tanulják meg = karakterek, hogyan használják a képmásukkal ellátott kerek platformokat, melyek karakterenként más-más hatással bírnak. Az italokért fizetni a pályákon felszedhető érmékkel kell. 75 érménként ún. banánmedállokkal is gyarapodunk.

K.Lumsy:

Ez az ártalmatlan óriás K.Rool birodalmának = kitagadottja. A krokodilsziget oldalsó, kisebb barlangjában raboskodik. Azért zárták börtönbe, mert = volt hajlandó K.Rool parancsának engedelmeskedni, és szétzúzni néhány apró szigetet. Ha kiszabadítjuk, bármit hajlandó megtenni. Csak hogy a börtönét nyolc lakat zárja le, melyek kulcsait K.Rool a legfélelmetesebb híveinek adta oda – magyarul a főellenségektől kell megszereznünk őket. Ha megvan egy kulcs, mindig azonnal el kell vinni K.Lumsyhoz, ugyanis amikor a behemót örömtáncot jár, az egész környék beleremeg – s ki tudja, milyen járat omlik be, mi lép esetleg működésbe...

B.Locker:

Ez fapófa voltaképpen nem igazán szereplő: csupán egy



hatjuk ki. (Troff és Scoff barlangjába külön portálok vezetnek.) Egy különös mérleg van minden kapu előtt, melynek az egyik serpenyőjében egy kék vizilovat kell banánnal tömnünk, hogy az felemelje a másik serpenyőben terpeszkedő dagadt disznót, mire az a kulcsot elérve végül kinyitja nekünk = lakatot. Mindig a kapura van írva, mennyi banán kell még. Amikor pedig szezámmá válik, az ábra átváltozik, s csak = mehet be, aki rá van rajzolva. A főgonoszok kinyírása eleinte még elég egyszerű: általában van egy újratermelődő hordó, és azt kell hozzájuk vágnunk. A gondok akkor kezdődnek, amikor Tinyval kell platformról platformra helikopterezniünk egy sakktáblaszerű teremben, miközben egy ajándékdoboz próbál agyontiporni minket. (Csak miután a dobozból előbújik = bohóc, akkor lehet támadni. Mindig = ellenfelünk területével azonos színű mezőn lévő kapcsolóra = ráugrani...)

EGYÉB HASZNOS INFOK

Eddig még nem említettem, de = gyorsabb közlekedés szempontjából rendkívül hasznos a banánportálok használata: = szín-

dzsungelt, gyártelepet), melyekben olyan rendhagyó dolgok is történnek velünk, minthogy egy bányacsillében száguldozunk. Plusz még egy sereg kisebb bonusz-játékban is próbálkozhatunk. A nehezen megközelíthető bonusz-hordók hol egy céllövöldébe juttathatnak minket, ahol krokodilokra kell lövöldözniük, hol meg éppen egy krokodil szerepét kapjuk meg, és hódokat kell egy lyukba telerünk. Haláli, hogy még az első Donkey Kong arcade automata is szerepel a játékban.

A felszedhető vagy használható tárgyakat pedig még felsorolni is nehéz. Ráadásul vannak olyan dolgok, melyek hasznára csak idővel jöhetünk rá. Mire jök például = koronák, amiket K.Rool arénáiban helytállva nyerhetünk? Vagy miben segítenek a Banántündérek? Tény, hogy ez a kaland eszméletlenül hosszú. Még = Banjánál is hosszabb, és akkor még nem is szóltam a multiplayer üzemmódokról. Létezik többfajta hagyományos deathmatch játék, ahol a Kongokkal egymást lövöldözhetjük, és van egy aréna, ahol "enyém a vár" típusú meneteket rendezhetünk.

Sokak szerint = Donkey Kong 64 a világ legjobb játéka – bár én ezt egy kicsit túlzónak tartom. Viszont amennyiben a "játékok" alatt csak = ugribugri platformjátékokat értjük, úgy feltétlenül helytálló = vélemény.

V.Z.

tipphalmazt kívánok készíteni. A játék szavatossága minden képeletet felülmúl. Nyolc különböző világot járhatunk be (pl.:

DK64

DONKEY KONG 64

NINTENDO/RARE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONNA
HANGULAT

33 JÁTÉKOS

KÖNYV, KÉPZET, ÁRNYÉKOK
KÉPZET, KÉPZET

✓ AKÁR MIKOR IS LEHETNE MINKET
Ezt a részt hiszen kárnyunk ide
az egészen a játék mellett szél
XINTEK ÉRTÉKE A
KÁKÁN CSOMÓT KERESNI

99%

Szilveszter napján kábé 11:20-kor jutott eszembe (éppen egy elegáns panzió egyik szobájában álltam cipőstül az ágyon és üvöltöttem, mint ■■■ szorult féreg), hogy 40 perc múlva jön a VILÁG-VÉGE. Kaptam is magam, az egyik cimborám ■■■ kicsavartam ■ Jim Beam-os ampullát, és helyi érzéstelenítésként jól meghúztam. Többször is. Na, 11:50-re enyhén szólva "szalonspicces" állapotba kerültem – felőlem a pokol ördögei is feljöhetnek volna, akkor sem es- ■■■ volna kétségbe, maximum átölelve őket együtt zümmögtek volna el kedvenc nőtámat, a "Sárgul már, a kukorica szár, vadvirágos, rozsmaringos ■ határ..." kezdetűt.

Másnap kissé kótyagosan ébredtem, már ■■■ sem emlékeztem, hogy hány ■■■ körül lehetett nálam a filmszakadás. Az még konkrétan megvolt, hogy valaki a SZOBABAN meggyújt egy cső alakú petárdát, ami 20 tüzes golyót lő ki minden irányba...

Ennyit szilveszteri élményeimről, lássuk mi újság felétek.

"Marhaba" for all!!! Az első (találós) kérdésem emígyen hangzik: jár-e a "KONZOL" a Közel Keletre? A válasz: ja! Még mindig decens csávó vagyok, nem ment el az eszem, valóban jár "AZ" újság ide, a Közel Keletre; közelebbre: Irakba. Eme sorok szerény írója nem kezdő "Csevis", s lellem mély bánata most, hogy csak ekkora késéssel kaphatom kézhez kedvenc sajtóm. Igen, gyerekek, hiszitek, avagy sem, egészen Irakig utaztat mostanában a "Konzol": én "gém-szomjas" elme, hü és ragaszkodó olvasókat itt bírok lenni fél évet egy ENSZ misszióban, s momentán 2 dolgot hiányolok, mint beduin a zivatart: ■ Pléjsztésőnőmet (Lara forevert), s fenomenális magazinunkat (a többes szám utalás az érzelmi kötődésre...). Nagy nehezen otthoni kémelháritóimnak sikerült idecsempészni Szaddám Land-be az augusztusi példányt, amin úgy csüngök, mint Meryl bugyiján ■ MGS relyijében! Az ■ öt- letem támadt, hogy leírom Nektek – T. Stáb, T. Olvasók, T. Szilvike (!) – hogy itt, ebben a ...hmm... kicsit difi országban milyenek is a TV-konzol viszonyok. Mert, hogy vannak! Tanúsítom, hisz' ez volt az első amire rácsoltam az első adandó alkalommal. Úgy általában a külvilág gyomorforgató, aminek dacára – elvéve, de – akadnak boltok (Bagdadban nem is egy), amelyek forgalmazzák a PlayStation-t: az új modell Dual-lal kapható, Game Shark és még egy pár apróság. (Nem tudom érzékelteni, mekkora eredmény ez egy 1991 óta em-bargó sújtotta országban. N64 azonban csil!). A lemezek: hát ■■■ majdnem elsírtam magam: csak hamisítvány kapható ("hivatalosan", tehát boltban), ilyen szir-szar fénymásolt borítóval, totál elmosódott képpel. (Az MGS! Uram teremtom! Borzalmas látványt nyújtott számomra, de hát én kis okatlan magyar mit is vártam...). Azt hiszem otthoni éber Sony-dealereink, akik ■ boltokat járják, kapcsiból erei vágtak volna magukon! Ami a gépeket illeti, ami hamisítványt esendő halandó képzelhet, az kapható: "CasioStation", "FunStation", etc (egy röpké adat: az oridzi PS ára kb. 10-15 havi itteni átlagkeresetnek felel meg, nyilván ezért is karmolja ■ jó nép inkább a száználmas koppincsokat). Egy fontos dolgot szeretnék itten most megvilágítani: Sniper Wolfnak annyi köze van ■ kurd néphez, mint lónak a hátuszáshoz! Irak észak-nyugati felén dolgozgatok momentán (Zakho, tán a térképen is rajta lehet), ami köztudottan Kurdisztán ugye. Szőke nőit csak az általunk közkezen forgatott magazinokban látni, illetve amikor ■ nyári számban tündöklő "Szilvi"-t idézem magam elé. Slussz! A konzekvenciát mindenki vonja le maga... Gondolom, egy Japánból szóló beszámolótlól inkább tövig rágtátok volna ■ körmötök, ígérem, ha eljutok oda az életem onnan is küldök nektek tudósítást!

Ez ■ Szilvi-téma: nem véletlen, hogy a leközlött ösztrogéndús, fenomenális fotó láttán ■ csóró halandó kis konzolcsok (mi) páli fordulatként éltek

meg, hogy mi minden fellelhető manapság egy játékmagazinban. Az én és barátaim akkori kategorikus véleménye alapján az egész úgy a millenium szívatása. (Az nem az. Hanem, hogy 2000-ben még sincs világvége, és megint megjelent az ■ fránya Konzol - BP) Ez ■ nő egy fenomén, kész kéjhömpöly, Amazonok Amazonja! Azonban, mivel még most is nagyban megy a társkeresés, nem tudom elhinni, hogy képesek lennétek hü alattvalókat ilyen szinten megvezetni! Ugye nem??? Amennyiben ez a szilu, természetesen én vagyok az, akinek várában Szilvike hercegnő lehet, így hánykódó férfilelkem keltette parancsra levésem. Neked drága kis szőszim azt, ami feltör, ha Rád gondolkodok:

Ó, Te illanó tündérszárny,
Kies lelkek vándora,
Selyem pillantásod szívbe maró,
Anygyali fényed túl jó,
Túl jó, túl jó...

Búcsúzom mostanra, szeretettel gondol rátok eme távoli országból is ragaszkodó olvasókat:

Vas Ádám, Szeged, Irak

(Az igazsághoz hozzátartozik még az is, hogy a boríték nyitva érkezett. Csak nem Szaddám kíváncsiskodott egy kicsit??? - BP)

Ádám, ez a versike igazán megindító volt. El is susogtam Szilvinek (mint saját szerzeményt), aki annyira elgyengült, hogy rögtön ■ karjaimba omlott. Tartozom neked egygyel!

Sniper Wolfal kapcsolatban: hajfestésről még ■■ hallottál? A ■■ ugyanis nem a Balkánon játszódik, hanem Alaszkában, egy amerikai bázison. Elképzelhető, hogy Wolf korábban már járt Amerikában, bizonyára jól jövedelmező megbízatásai voltak, így el tudom képzelni, hogy összekapart némi dollárt egy tartós Wella hajfestékre. Tehát ezért szőke. Gondolom ■■ az "amerikaizálódást" abból is, hogy a mellei majdnem kiesnek a zubbonyából, ami ■ zord Kurd vidékeken nem nagyon számíthat népviseletnek...

(Miután elhagyott minden jókedvem, úgy nézett ki a Karácsonyt is egyedül töltöm, nem fogok bulizni Szilveszterkor, megérkezett a Megváltó. Egy decemberi reggelen csomagot hozott a Robi (postások borostás gyöngye), amit izgatottan bontottunk ki a többiekkel egyetemben. A dobozkában aztán volt minden, kóla, szaloncuki, mézeskalács – úgyhogy végre helyreállt a lelki békém. Jöjjön a levél aztán még beszélünk - BP)

Helló. Nem is tudom, hogy köszönjem meg Nektek, hogy szürke hétköznapijainak értelmet adtok újságotokkal. Így hát eldöntöttem küldök valamit (nem is, inkább a Jézuska küldi, higgyünk benne!). Bagó Peti, neked egy üveg Kólát küldök (majd választasz, hogy melyiket szereted), a másikkal hozzájárulok Martin Whiskys kólájához.

Martin neked kakasos nyalókat veszek (legalábbis, ha talállok, mert ha nem akkor másfajta lesz), mert egy ismerősöm azt mondta, hogy szereted.

A többiek szaloncukrot kapnak, mert most csak abból, meg hóból van sok, de az nálatok is van elég.

Bonuszajándékként megkapjátok ■ Kármentes 2000-ret és az általam sült 576 feliratot is. Mert én süti is tudok, úgyhogy nem megenni, hanem kirakni dísznek! Boldog Karácsonyt, Új évet, Húsvétot, augusztus 20-át, munkaszüneti napokat, Mikulást, névnapokat, születőnapokat stb.! Üdv.: Lajkó Benedek, Szolnok

(Szóval szíven ütött ez a kis csomagocska. Tudtam én, hogy létezik még olyan ember, aki észreveszi, hogy ha fáradozok érte (már kezdtem ebbéli hitemből kitérni). Éppen ezért, szét is osztottam mindenkinek a megfelelő kis pakkját, átadtam nekik jó kívánságaidat, legalább tudtál egy kis örömet okozni valakinek. KÖSZI MINDENT! És akkor még nem sejtettem mi várt rám a következő levélben - BP)

A kóla nagyon jól ment a süteménnyel, amit készítetél! Utána benyomtam a szaloncukrot is, meg elszopiztam a nyálókat. Ez így együtt 100 ezer kalória volt, tehát a csomagod óta csak répát eszem...

Kedves Péter! Mivel Te olvasod el először a leveleket – legalábbis ■ addigiekben erre következtettem – hozzád intézem szavaimat! Ha esetleg úgy érzed, ill. úgy érzitek, hogy érdemes rá a levelem, hogy a CSEVEGŐBE bekerüljek – aminek NAGYON örülnék – kérlek, hogy TE válaszolj a kérdéseimre, jó?

Először is a LÉNYEG: ez a lap a legjobb a világon: PUNKTUM! Nem elfogult vagyok! Az alábbi újságokat veszem havi rendszerességgel: Konzol, Cinema, Wanted, PlayStation Magazin, Kódmester – ez utóbbi asszem' 3 havonta jelenik meg! Nos, a CINEMA 500 forint, közel 125 oldal, ebből 35 ■ reklám – cigi, fehémemű, gizdafon, stb..., nem értem, ezek hogy vágnak az újság profiljába, na mindegy – a lap minősége MEG SEM KÖZELÍTI a KONZOLÉTI! Had áruljak el egy érdekes adatot: az egyik számban volt James Bond összefoglaló – 30 oldal! Tudod, mennyi volt a kép/ szöveg arány? A novemberi KONZOLT kiolvastam 5 óra alatt – TÖMÉNY SZÖVEG, INFO, STB... – a 3x olyan vastag CINEMA-t átnyalaztam 2,5 óra alatt! Van különbség, nem?

(Sok érdekes témát felvetettél, különösebb hozzáfűznivalóm nincs. Talán csak annyit, hogy én nem venném meg a Cinemát, amikor ott a Vox – az ■ mozis Konzol! Valamint a Kódmester is ugyanazokat a kódokat közli amit mi – szóval egy Konzol árérték megkapod a garantáltan legfrissebb és kipróbált, működő kódokat! - BP)

Egyszerűen a KONZOL MINŐSÉGILEG IS magasabban van szinte MINDEN hazai lapot, MÁSRÉSzt a TARTALOM, AZ INFORMÁCIÓK MENNYISÉGE több, mint bármely másé a piacon! Vettem a fáradságot és az ÖSSZES Csevegőt elolvastam, mielőtt e levelet megírtam volna! NAGYON örülök – és osztom a Martin illáposoniját – hogy egy újságba csak olyan reklámot szabad betenni, ami ■ profiljába vág – SZERENCSERE A KONZOL kivétel! Ezzel az egésszel végül ■ annyit akartam, hogy NE hallgassatok arra, aki az ÁR/TARTALOM témát feszegeti! AZ HÜLYE ÁLLAT! Tudom, hogy lejárt már a határidő, de azért én is leírnám melyik a kedvenc KONZOLOM! Nos, az októberi szám MINDENT VERI! A címlap, a poszter, olyan nagyságú programok, mint a Shadowman, Soul Reaver, FFVIII, Spyro 2, meg az a "remek" levél a Nintendós GY.Z.-től. KI-RÁLY! Elnézését, kicsit eltévedtem ■ témától! Szóval kedves Peti, benned van minden bizodalmam – kérdéseim ■ következők:

1., Az Oddworld: Abe's Oddysee leírását nem tudom használni, mert sajnos a német verzió van meg a játékból! A németek MI A RAKOT csinálnak egy programmal? MIÉRT van az, hogy HORDÓK, ATJARÓK, stb. tűnnek el. Minden játékon változtatnak?

(Na ez eddig új. Te, én annyit szenvedtem azzal a leírással, hogy muszáj jónak lennie. Abban és az összes többi leírásomban nincs hiba! Én úgy csinálom őket, hogy egyszerűen nem lehet bennük.

Vagy valamit félreértettél, vagy a program a rossz – BP)

2., Van két játék, amihez SEHOL nincs kód – számítógémem, illetve Internet elérhetőségem nincs, kérlek szépen HELP!!

Egyik a Duke Nukem 3D, a másik ■ Spyro 2.

(Jól fogalmaztál, égen földön nincs hozzájuk kód. Kedvenc szövegemmel élve: Ha lett volna, már rég benne lett volna az újságban - BP)

3., Mikor fogsz

■ KOD-X-ben lekö-zölni megint X-Pló-

rer kódokat?

(Az az igazság, hogy nagyon sok ilyen csaló kártya létezik, és sajnos nem 100%-osan kompatibilisek egymással. Valamelyik kód jó, valamelyik nem. Éppen ezért akartam elkerülni azt, hogy mindenféle kódot pik-pak lenyomjak, és mivel nagyon nem sértődött meg senki abba-hagytuk. Ha holnap 100 levél jön, hogy kellenek az X-Plorer kódok, na akkor leszek bajban... - BP)

4., Tudtok-e már valamit arról, hogy ■ szerkesztőség mikor fog kapni TESZTELő PS2 gépet?

(Olyan gépet, amin tesztelni tudunk, vagy olyat, amelyet a fejlesztők is kapnak? Ha minden igaz, Zsolti (a cég feje, agya, tulajdonosa, stb-je) a Japán premierrel egy időben vesz néhányat, hogy a boltokba kiállítva ellopkodja az állatokat... - BP)

5., A MediEvilben azt írtad, hogy még Mortennel a földigilisztával is lehet lenni. Mikor? Mit kell tenni? Már egy párszor végigvittem, de semmi extra sincs!

(Óh, a MediEvil. Azóta megfogadtam, hogy soha többet nem írok félkész változatú program alapján! Ennyi idő után azt hiszem elárulhatom mi történt. Mikor tervezgette ■ Martin, hogy mi legyen éppen az adott számban, épp kapóra jött a Sony játéka, mert már kaptunk belőle véglegesnek mondott verziót, meg címlapképet, és akkor tök jó, mert mire megjelenik a lap, kint lesz a játék is. Igen ám, csak a játék a második pályánál lefagyott, gyári hibás

CENZÚRÁZVA

volt a CD. Így a két látott pálya, egy 1 évvel korábbi ECTS demo disc és némi sajtóanyag alapján voltam kénytelen összehozni azt a két oldalt. Azt, hogy a gilisztával is lehet menni én a Sony által kiadott hivatalos játékinfóból olvastam. Ezek szerint kamu volt. Bocsanát! – BP)

6., Azt hallottam, hogy a Crash eddigi 3 részét kiadják egy CD-n, CRASH BANDICOOT TRILOGY-ként. Igaz ez?

(Hát nem tudom. Nekem még nem szólt senki. Bár a fekete piac csodákra képes, egyelőre nem tudok ilyen kezdeményezésről! – BP)

A 6. Kérdésre asszem' tudom a választ. Mostanában elég sokszor találkoztam orosz cracker-kel készített "gyűjteményekkel". Ez azt jelenti, hogy hasonló stílusú játékokat feltesznek egy CD-re. Ezt pedig úgy érik el, hogy CG videókat, intrókat és zenéket kihagynak a programokból. Ők már csináltak ilyen Crash trilógiát, de ez nem HIVATALOS...

Helló Martin és 576 Konzol! Először is köszönöm, hogy választál a levelemre a júniusi összevont számban. Szerintem a Konzol hónapról hónapra jobb! Mind tartalmilag, mind minőségben. Az újság nem csak szép és jó, hanem rengeteget segít úgy a vásárlásnál, úgy a játékok végigjártásánál! Jómagam kigyűjtöm a játékleírásokat egy "csokorba", így egy fajta játékleírás gyűjtemény lesz belőle. A kódokat úgy szintén. Már sokan kérték kölcsön olyanok, akik nem veszik a Konzolt, ezeket mindig megpróbálom rábeszélni, hogy vegyék rendszeresen a Konzolt, mert már csak ezért is megéri megvenni! Nagyon jó ötletnek tartom, hogy NTSC játékokat is szoktatók tesztelni, csak így tovább! Szeretnék egy pár kérdést feltenni!

- Mi van a Tenchu 2-vel? Az olvastam egy másik újságban, hogy csak a másik gépre jelenik meg! És hogy erre a gépre csak egy küldetéslemez lesz. Ez igaz? Ti mit tudtok erről? (Nem akarom a másik újságot "hazugnak" titulálni, tételezzük fel, hogy csak tévedtek. Tenchu ugyanis lesz még erre a gépre is, de lesz egy újabb a PS2-re is. Ennyit tudunk – BP)

Miért állította le a LucasArts az Indiana Jones fejlesztését?

(Konkrét indoklást sosem közölnek, ha megszakad egy játék fejlesztése, így csak találgatni lehet. Szerintem, túl gyenge a PlayStation egy szép játékhoz. És mivel Lucas nagyon is le volt nyűgözve a PlayStation 2 tulajdonságaitól, így valószínűleg ott majd látható egy csomó Lucas játékot – BP)

Az októberi Csevegőben volt az a "levélnek" nevezett valami. Arra a ***** Gy.Z.-re gondolok, aki lejáratja a Nintendósokat. Martin, milyen gyakran kapsz ilyen szemétkedő leveleket? Szerintem az ilyenek kezébe nem szabad adni semmilyen játékgépet, hanem egy nagy bunkót, mint amilyen ez a

Gy.Z. Na mindegy, hülyék mindig is voltak. A lényeg az, hogy a Konzol minden hónapban megjelenik!

Küldtem egy pár képet, remélem tetszenek. A "Lara Croft" a lányom, 10 éves, a Ninja a fiam, 7 éves, és ők is nagyon szeretik a Konzolt. A képek a Tomb Raider IV megjelenésének az örömeire készültek. Na, sziasztok, további jó munkát és sok sikert kívánok Nektek! Tisztelettel: Duka László, Sós-kút

Az elején kaptam néhány tuskó levelet, sőt, egy időben az e-mailjeimmel is szó-rakozott pár kisiskolás furkó, de mostanában elmaradtak ezek a műremekek. Talán túlságosan felment a levelek küldésének költsége, vagy megunták a palik, hogy olvasás nélkül a szemébe dob-tam a "munkáikat". A srácok nagyon aranyosak, bizonyára minden jelmez-versenyt megnyernek a "konzolos" cuccal!

Tisztelt 576 Konzol Team! Nem vagyok régi olvasó, mindössze egy hónapja ismerem az újságot (ezért most repül a kukába?).

(MICSODA??? Miért repülne? A kukamán csak azokkal szokott rúdul elbánni, akik trágárkodnak a verejtékes munkánk gyümölcsére – BP).

Véletlenül került a kezembe. A Dino Crisis-el küldtem, amikor egy ismerősöm ajánlotta a Konzolt. Már nagyon sok számot sikerült beszerezniem. Tegnap pl. személyesen voltam nálátok a hiányzó számokért. Még nem tudtam mindet átolvasni (jártam), ezért lenne pár kérdésem.

1., Mi a kód a Resident 3 öröklétéhez (novemberi Csevegő)?

2., Mikor jelenik meg a végigjátszás?

3., Kaptam egy Resident 3 játékot, de amikor elindul a prógi a főcím: Biohazard 3. A címen kívül szerintem minden stimmel az R2-höz képest. Hozzá tudtok szólni?

4., A Rayman 2 PSX-re is várható, vagy már van is?

Légy szíves ne írjátok, hogy nézzem meg az interneten, mert nincs hozzáférésem! Szuper az FFVII részletes leírása! Annyira megtetszett, hogy a véleményem ezt fogja Valentin napra kapni (imádni fogja!). Egyébként én is egy olyan "macska" vagyok, aki szereti a PlayStation-t. Fiúk! – Vagyunk még bőven, csak nem ír mindenki levelet. Apró levelek! Nem értem hogy bírjátok idegekkel azokat a trágár, unintelligens embereket, akik "megtisztelnek" a kritizáló, nyomdafestéket nem tűrő fórumvényeikkel! Összintén részvétem! Csak így tovább!!! Tóth Tünde, Lábatlan

Tünde drágám, ha történetesen a leveled a kukában landolt volna a Bagó Peti által, akkor én kitűrtam volna! Mindent a nőkért...

1 - A RE3-hoz nem tudunk hagyományos kódot, mi "csináltunk" egy örökéletű verziót egy patch segítségével.

2 - Akkor lesz végigjátszás, ha már tudjuk, hogy mikor jön ki az európai változat.

3 - Japánban a RE sorozat címe Biohazard. Te egy japán NTSC verziót kaptál.

4 - Tudtommal tavasszal jön a PS-ös Rayman 2.

Kedves 576 team és Martin! Szerintem én vagyok az első aki rájött Magyarországon, hogy ha végigviszem 15-ször a MGS-ot, akkor a Ninja-t irányíthatjuk és így egy egészen más szemszögből láthatjuk a játékot. Aláírás: MACHOMEN. E-mail

Szerintem te vagy az egyetlen a VILÁ-

GON, aki 15-ször végigjátszotta a MGS-ot. Persze ezt én nem hiszem el, de mindegy. Sőt, a más szemszöget sem hiszem el. Küldj képet, ha lehet!

Hi Martin & 576 KONZOL Team! Szerintem ez az újság csúcs! Nem foglalom nyalizásra a helyet mert úgyis mindenki ezt csinálja! Figyelj! Szerintem ne tegyél be CD-t. Aki akar CD-t, mert ki akarja próbálni a játékokat menjen el a legközelebbi játékkölcsönzőbe és hozza ki egy napra. A poszter is nagyon tetszik. A témaválasztás az nagyon tetszik. A nyári összevont a nagybetűs COOL volt! Silent Hill, Syphon Filter(PSX) Star Wars Pod Racer (N64) mi kell még! Rágták a füledet a poszterért, betetted (szerintem helyes), de NE engedj a CD követelőzésnek. Nekem az árral sincs semmi bajom, de légy szíves magyarázd meg, hogy hogy lehet az 576 Kbyte vastagabb és olcsóbb poszterrel együtt, mint a KONZOL??? (Lehet, hogy csak nekem van bajom a térlátással???) Azt üzenem az összes anyázónak aki a "CD-t rakj" rízsát löki azt vágd ki a lapból és tedd be a normális, igényes és olyan embereket akik úgy szeretik a KONZOLT, ahogy van! Szerintem SEMMIT ne változtass (idővel persze a oldalszámot, de ez még ráér).

Ui.: Minden nagy Metal Gear Solid rajongónak: ha kétszer végigvizitek a játékot, Snake smokingot ölt majd a liftben. Ha viszont így is végigvizitek, negyedik nekifutásra már ninja szerkót fog magára akasztani! Udv mindenkinek és BÜEK! Magyar Laci E-mail

Ha egy újság kétszer annyi példányban van kinyomva, mint egy másik hasonló kaliberű újság, akkor sokkal kevesebb az előállítási költsége, ugyanis gazdaságosabb nyomdai eljárással készül. Még akkor is, ha nagyobb a terjedelme. De ezt már egy párszor elmagyaráztam. Ha viszont a Konzolt kétszer annyi példányban nyomnánk, a fele rajtunk maradna.

A segítségeket kérem a Metal Gear Solid Integralban. A VR discen minden küldetést teljesítettem, de a ninja opció nem aktiválódott. (A játék japán verzió) Nem tudom mi lehet a probléma már kétszer is végig vittem a CD-t. Kérlek benneteket írjátok vissza! Kösz! Szabó Attila. E-mail

Ha valaki tud segíteni ennek a srácnak, írjon...

Csá Martin!!!!!! Azt hiszem lesz pár kérdésem a konzol királyhoz! Remélem látta mindenki azt október 24-i tényeket, én is csak úgy belekukkantottam, és olyanokat állítottam, hogy a sok hülye játék megváltoztatja a gyerek személyiségét. Na, ezt amikor meghallottam rám jött a röhögés. Hogy nézne az ki példaként felhozva, hogy amikor a gyerek hazamegy és valamiért jól megverik, egyből utánozni kezdi Duke Nukemet (Come and get some!!!). Hát kérem, ha valaki vesz egy játékot szerintem nem azért veszi, hogy kiélhesse rajta vágyait, hanem azért, hogy jól érezze magát!! Ha meg tényleg utánozza a karakter, akkor meg adjanak neki olyan játékot mint a Jumping Flash vagy a Mario!! Na jó a témát lezártam, de ha hazamentek ne játsszátok el a hűgöket a Mortal kivégzéseket!!! Songo E-mail

Apám, ha a gyerekek személyiségét a játékok alakítanák (persze ez egy hülyeség), akkor én a kölkömnek SOHA nem adnék olyan játékot, mint a Mario vagy a Jumping Flash! Inkább legyen erős-zakos, mint egy bugyuta törpe, esetleg egy

ugrándozó bolond. Én is jót röhögtem azon a műsoron...

(The) Hi (EST) Martin! Az ERŐ legyen veled! Meg egy üveg sör, csak a hangulat kedvéért! Mi rakkon-lek vagyunk, tudad (én nem)? Több okból is: az első a PSX, a második pedig a Star Wars. Ha te vagy az a Martin, akit havonta vasárnap a PE-CSABAN (ezt cenzúrázhatod, nem reklám) szokott lenni a klub-gyűlésen (a H.S.W.F.C. klub gyűlésén) és téged láttalak, akkor no problema (nem hiszem, hogy ismersz, de már láttál. És mi volt az a PC a kezeden a Sci-fi napon?). Két kérdésem (kérdésem) lenne, az egyik: te személy szerint milyen zenére csápolsz a legjobban (remélem hardcore, mert akkor ez is közös), és mik a kedvenc együtteseid? A másik pedig az lenne (kérek ne, ne ugass le, hogy fejezzem be...!), hogy semmi gőzöd nincsen a PocketStation-ról? Csak azért, mert nyáron utazunk, hosszú az út és valamit nyomkodnom kell (rossz az aki rosszra gondol...:))) Ha lehet akkor tegyél be a Csevice, de ha nem, akkor se öllek meg. Tisztelettel: Obi-Wan. Az Erő veled van! Gabriel Wolf E-mail

Én vagyok az, akit láttál. A Sci-fi napon azért volt nálam a gép, hogy az Ádám nagysikerű "Episode 1 érdekességek" előadásának háttérkép-anyagát arról nyomjuk. Zeneileg elég vegyes vagyok, a Modern Talking-tól kezdve Marilyn Manson-ig mindent eszem. A PocketStation jó dolog, de csak japán NTSC játékokkal működik. Nézd csak a következő levelet.

Hi Martin és többiek! Muszáj tudatnom veletek örömeimet! Megjött a Jézuska vagy a Tépő (nem tudom melyik volt az) és hozott nekem Japánból egy PocketStation!!! Igazából egy lánytól kaptam ajándékba akivel levelezem. Mit mondanak? Azóta még le sem tettem. A buszon meg a metrón biztos mindenki Tamagotchinak nézi, de hát muszáj fejlesztenem a Chocobómat. Szereztem Mogot is. Ugy táncol mint Tiger a Tekken3-ban és felgyógyul (hol a hosszú ilija az összes G.F.-et még nulláról is. Nem tudsz valakit akinek van esetleg rajtam kívül? Szívesen összeugrasztanám már valaki másával ezt a csirkét, vagy a 20. Szintű Sakuramat SFZero3-ból (szerintem ez sokkal királyabb, mint a Tekken3). Csá Veres Antal E-mail

A Veres Miki biztosan odaadná a fél életét egy PocketStation-ért, és én sem vetnék meg egyet. De mivel nekünk nincs, így nem tudok osztózni az örömdobban. Te, mit kellett csinálnod ahhoz, hogy az a csaj INGYEN küldjön neked egyet? Én nőből eddig még csak náthat kaptam ingyen (a herpeszre nem vagyok érzékeny).

Hála Istennek ennek is a végére értem! A jövő hónapban óriási játéközönnel jelentkezünk majd, mert az asztalomon 2-3 Konzolra elegendő játék tornyosul (a legtöbb NTSC-s, tehát igazi ingyencségekre számíthatok). Levél kevesebb van, úgyhogy irjatok!

Martin

Azt mondta a Martin, hogy nyugodtan reklámozhatok olyan dolgot, ami a közéletet szolgálja, úgyhogy tessék: Ha valakit érdekelnek a PlayStation 2 géppel kapcsolatos Hírek, Érdekességek, és még Internet elérése is van, nézzon el a

www.extra.hu/ps2

címre. Az a 3 szerkesztő a SekeE, a Credo, meg a B.P. valami Istenek lehetnek :) - BP.

JÁTÉK!

Jelige: Resident Evil játék
Kérdés: Ki volt a két választható szereplő az első részben?
Nyeremény: 2 db Resident Evil videókazetta

Jelige: Wrestling játék
Kérdés: Ki az a pankrátor, aki már több filmben is szerepelt?
Nyeremény: 1 db Wrestlingmania 2000 videókazetta

Jelige: Coca Cola játék
Kérdés: Milyen állatok szerepelnek a Coca Cola reklámokban?
Nyeremény: 6 db Coca Cola baseball sapka

Jelige: Monaco GP játék
Kérdés: Hány százalékat kapott a játék?
Nyeremény: 1 db Monaco GP 2 baseball sapka

Jelige: Spyro 2 játék
Kérdés: Milyen állat Spyro?
Nyeremény: 3 db Spyro 2 plakát

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

CRASH

BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash Komodo Moe Jet Pack Crash

Coco Bandicoot Dr. Neo Cortex Tiny

CRASH

BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash Hingo Dile High Flying Crash

Dr. N. Gin Wave Rider Coco Dr. N. Tropy

SPAWN

3999,- FT/DB



Tormentor Viper King

Mandarin Spawn Ignantus & Tuskadon

Spawn: The Black Heart The Necromancer

DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



Pigcop

Battlelord Duke Nukem Octabrain

METAL GEAR

SOLID

3999,- FT/DB



Liquid Snake Revolver Ocelot Psycho Mantis

Solid Snake Meryl Silverburgh Sniper Wolf

Vulcan Raven Ninja

TEKKEN

3999,- FT/DB



Jin Kazama Nina Williams Paul Phoenix Ling Xiaoyu

TEKKEN

4999,- FT/DB



Heihachi Mishima True Ogre Evil Jin Kazama Yoshimitsu

QUAKE

2999,- FT/DB



Major Athene Iron Maiden Tank

ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999,- FT/DB



Bowser

Yoshi



Mario



Banjo



Wiz Pig



Diddy Kong

STAR WARS

EPISODE I

2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olié, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nazy, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Geogano & Pit Droid

RESIDENT EVIL 2

3999,- FT/DB



Zombie & Claire Redfield

Licker & Leon S. Kennedy



Tyrant/Mr. X

William G-4 & William G-5



William Birkin & Sherry

Ada Wong & Ivy



Hunk & Zombie

FINAL FANTASY VIII

ACTION FIGURES

3999,- FT/DB



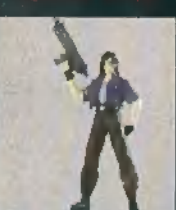
Quistis Depe



Rinoa Heartilly



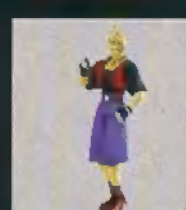
Seifer Almamy



Laguna Loire



Irvine Kinneas



Zell Etnacht



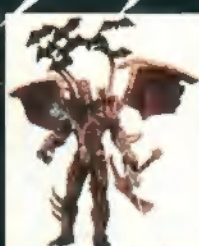
Collectible Boxed Set 1 11999,-



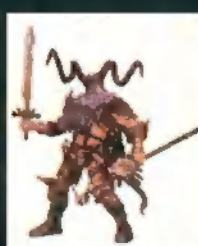
Collectible Boxed Set 2 11999,-

SPAWN

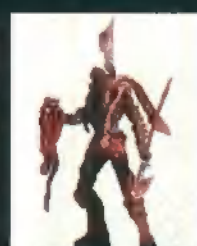
3999,- FT/DB



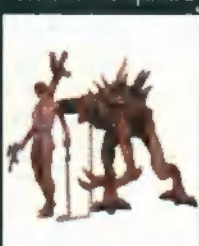
Curse of The Spawn 2



Zeus



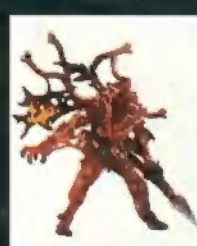
Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



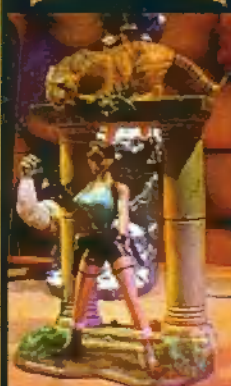
Medusa



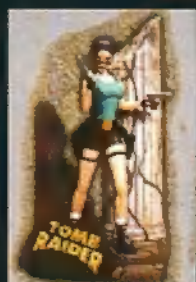
Raenius

TOMB RAIDER

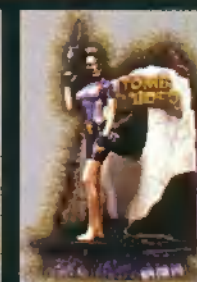
Lara & Motorbike 3999,-



Lara & Tiger 3999,-



Jungle Outfit 5999,-

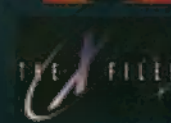


Wetsuit 5999,-

Ami a képes listánkból kimaradt...



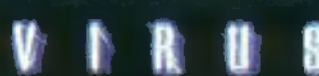
1999,- FT/DB



3999,- FT/DB



4999,- FT/DB



2999,- FT/DB



2999,- FT/DB



2999,- FT/DB



3999,- FT/DB

WILD WILD WEST

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



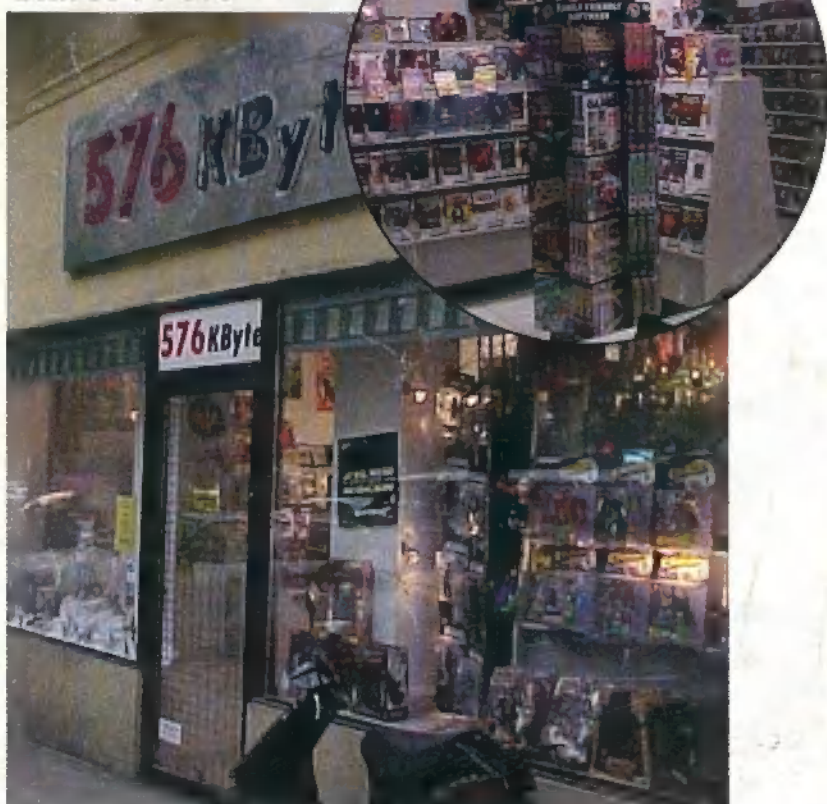
West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!